



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN

**“CÓMO SE PRODUCE UNA REVISTA
ECONÓMICA GRABADA EN
LOCACIÓN, EN MVS MULTIVISIÓN”**

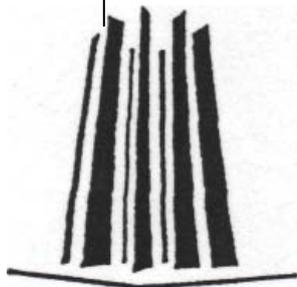
T E S I S

**EN LA MODALIDAD MANUAL, QUE PARA
OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO PRESENTA:**

***MARLENE DENISE DEGRÉE
DE LEÓN ABUNDIZ***

ASESOR: DR. RAFAEL AHUMADA BARAJAS

2007





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*A mi abuelita Petra†
Con todo mi amor... siempre.*

*A mis padres Margarita y Santiago
Con toda mi gratitud, amor y respeto.*

JURADO

DR. RAFAEL AHUMADA BARAJAS

LIC. FERNANDO GARCÍA AGUIRRE

LIC. SERGIO JULIO ORTIZ MONTIEL

LIC. JOSÉ ÁNGEL ORTIZ GASCA

LIC. MARÍA LUISA DE JESÚS RAMÍREZ SAINZ

AGRADECIMIENTOS

El camino para llegar a este momento de mi vida no ha sido fácil y por supuesto no lo habría logrado sola, quisiera expresar mi agradecimiento a todos aquellos seres, que me ayudaron a finalizar esta etapa de mi vida, porque cada uno de ellos contribuyó con su granito de arena en mi formación tanto personal como profesional.

Agradezco a Dios por darme vida, salud y la fortaleza para obtener este logro, culminando así una de las metas más importantes de mi existencia, pero sobre todo por el hermoso tesoro que me dio al nacer... mis padres.

A mi abuelita Petra†, quien a pesar de no estar aquí, sé que compartirá mi alegría y triunfo desde el cielo. Porque me enseñó con su ejemplo, que todas las cosas hechas con amor siempre son mejores y se disfrutan más. Por convertirse en la estrella más hermosa y resplandeciente del firmamento, que iluminará por siempre mi camino. Muchísimas gracias por permitirme ser parte de su vida.

A mis padres por darme la vida, por todos sus esfuerzos y sacrificios, por guiarme y enseñarme a ser mejor cada día, a no darme por vencida a pesar de la adversidad. Por su cariño y apoyo absolutos que me impulsan en todo momento y alegran mi vida. Pero sobre todo gracias por nunca perder la fe en mí, los amo.

A mis hermanos por el maravilloso don que es compartir nuestras vidas, porque me apoyan e impulsan a seguir mis sueños, si no estuvieran conmigo mi vida sería tan aburrida y solitaria. Gracias por estar aquí.

A mis tíos Fidel y Rosa por su cariño y ejemplo, porque me enseñaron que todo con esfuerzo y constancia se puede lograr, que siempre es posible superarnos y ser mejores día a día, sólo necesitamos realmente desearlo.

A toda mi familia, porque cada uno de ustedes es un color en mi vida, pintándola como el más hermoso atardecer, gracias por estar siempre a mi lado.

A Fernando “French” Téllez por darme la oportunidad de trabajar contigo, por compartir tus conocimientos y experiencias, enseñándome el fascinante mundo de la televisión, pero sobre todo gracias por tu amistad.

A Sandra y Flavio por brindarme su amistad a lo largo de todos estos años, por compartir alegrías y tristezas, por su confianza y apoyo incondicional, por creer en mí y en la capacidad que tengo para hacer realidad mis sueños, pero sobre todo por las fiestas y momentos divertidos que hemos compartido. Deseo de todo corazón que sigamos siendo los mejores amigos el resto de nuestras vidas.

A todos mis amigos, compañeros y profesores, la lista sería inmensa si los mencionara a cada uno, pero quiero que sepan que siempre los llevo en mi corazón y que todas las experiencias que compartimos, me hicieron convertirme en la mujer que soy ahora. Sin ustedes este camino no habría tenido sentido, gracias por estar ahí.

Al personal de producción, redacción y staff de “Zooma” y MVS, que compartieron sus conocimientos y experiencias profesionales conmigo, por el apoyo y tiempo dedicado para la realización de este proyecto, por su paciencia, amistad y compañerismo que me brindaron. Gracias.

A mi asesor Dr. Rafael Ahumada Barajas y miembros del jurado, por el tiempo y dedicación que me otorgaron, por su guía, consejos, conocimientos y todas las palabras de aliento que me llevaron a concluir el ciclo académico de mi vida. Mil gracias.

Por último a la Universidad Nacional Autónoma de México por darme mi sangre azul y piel dorada, siempre diré con orgullo: “POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”.

Con mi eterna gratitud

Marlene Denise Degrée

ÍNDICE

ÍNDICE	6
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I. MVS MULTIVISIÓN.	12
1.1 Multivisión. La historia.	12
1.2 MVS - Organigrama. ¿Quiénes nos ayudan a producir?	15
CAPÍTULO II. PREPRODUCCIÓN. PREPARANDO TODO.	19
2.1 El proyecto. El visto bueno.	21
2.2 Cotización. El costo humano y de los fierros.	31
2.3 Elección del lugar de grabación, la locación. ¿A dónde vamos a ir?	34
2.3.1. Pidiendo permiso. Los memos.	35
2.3.2 Scouting, conociendo la locación.	35
2.3.2.1 El productor.	36
2.4 Solicitudes de servicio.	37
2.4.1 El coordinador de producción.	38
2.5 Paquete gráfico. Diseño de imagen.	39
2.6 La información. ¿De qué se va hablar?	41
2.6.1 Elección de los temas para los reportajes.	41
2.6.1.1 El jefe de información.	42
2.6.2 Calendario de temas.	42
2.6.3 Asignación de reportajes.	45
2.6.3.1 Los reporteros.	46
2.6.3.2 Buscar al entrevistado.	47
2.6.3.3 La cita.	47
2.6.3.4 El llamado de las cámaras para entrevista.	48
2.7 Elaboración del guión, spots y la escaleta de continuidad.	49
2.7.1 El jefe de redacción.	50
2.7.2 El guión.	50
2.7.3 Spots.	55
2.7.4 La escaleta de continuidad.	56

2.8 Llamado para grabación en locación. Avisando que vamos a salir.	57
CAPÍTULO III. PRODUCCIÓN. EL TRABAJO DURO.	59
3.1 Realización de reportajes. El contenido.	60
3.1.1 La entrevista del reportaje.	60
3.1.2 La grabación de la entrevista.	62
3.1.3 Levantamiento de imagen.	64
3.1.4 Tipos de tomas y movimientos de cámara.	65
3.1.5 Grabación de Voz Off. Protools.	71
3.1.6 Calificación de material.	73
3.1.7 La cinta de video (cinta magnética) y el código de tiempo.	74
3.1.8 La orden de edición.	75
3.1.9 Las secciones fijas	78
3.2 Grabación del programa. El esqueleto.	87
3.2.1 La locación. Ajustándonos al clima y las condiciones del lugar.	87
3.2.2 Iluminación. La importancia de las sombras.	89
3.2.3 Audio. Los conductores.	93
3.2.4 Maquillaje. Poniéndonos guapos.	97
3.2.5 Cámaras. Ahora sí a grabar!!!	99
3.2.5.1 La grabación.	103
CAPÍTULO IV. POSTPRODUCCIÓN. FIERROS Y PROGRAMAS.	106
4.1 Videoteca. Buscando las imágenes que faltan.	107
4.2 Edición lineal y no lineal. El corte y pega.	109
4.2.1 Las editoras analógicas. Record y player.	110
4.2.2 Edición no lineal. Convirtiendo la imagen en Bits.	112
4.2.3 News Flash.	115
4.3 La música. Entre acordes e imágenes.	117
4.4 Gráficos. Compactando la información.	118
4.4.1 Trinity. Acicalando el programa.	119
4.5 El armado final. La Beta Suite.	122
4.6 Bitacora. Los tiempos.	124
4.7 Al Master de Transmisión.	125

CONCLUSIÓN	128
BIBLIOGRAFÍA	130
HEMEROGRAFÍA	132
FUENTES INFORMÁTICAS	132
FUENTES VIVAS	133
GLOSARIO	134
ANEXO 1 LOS MEMOS	142
ANEXO 2 LAS SOLICITUDES	145
ANEXO 3 GUIÓN DE PRODUCCIÓN	151
ANEXO 4 SISTEMAS DE DEFINICIÓN DE LA TELEVISIÓN A COLOR	166

INTRODUCCIÓN

A lo largo de toda nuestra vida estamos expuestos a los medios masivos de comunicación y uno de ellos, tal vez el más importante, es la televisión debido a la gran cantidad de espectadores o público con que cuenta alrededor del mundo.

Ya que el medio de la televisión es muy cerrado, pocas personas saben exactamente cómo se realiza un programa de televisión, dentro de las televisoras y productoras consolidadas en el país.

Es por ello que la presente investigación nace como una inquietud personal y profesional por mostrar la forma de producir un programa de televisión en locación en el formato de revista económica, dentro de un medio consolidado como lo es MVS Multivisión.

“CÓMO SE PRODUCE UNA REVISTA ECONÓMICA GRABADA EN LOCACIÓN, EN MVS MULTIVISIÓN” es un estudio exhaustivo con la finalidad de presentar un conocimiento, basado en la experiencia profesional de quienes laboramos en MVS, acerca de cómo producir televisión en locación actualmente. Con ello se proporcionarán bases sólidas a las futuras generaciones que pretendan integrarse al medio televisivo, para presentar proyectos viables y de aceptación, que cubran las demandas, inquietudes, deseos y exigencias tanto del público para el que fueron creados, como para las productoras o televisoras que los realizarán.

Un conocimiento previo les proporcionará las bases suficientes para ser competitivos, en un mundo laboral muy difícil, debido a las pocas oportunidades y plazas que existen dentro de él.

La presente tesis-manual tiene como objetivo presentar un documento escrito sobre la forma de producir una revista económica grabada en locación, en MVS Multivisión, con el fin de identificar los elementos que se utilizan en dicha producción,

así como presentar la forma cómo son utilizados dentro de la empresa, para su posterior transmisión.

Así se pretende proporcionar un modelo más apegado a la realidad de cómo producir programas televisivos en locación, debido a que está basado en entrevistas al personal que ha laborado en MVS Multivisión y otras televisoras del país a lo largo de muchos años. Se ha obtenido información real en cuanto a la forma como se trabaja en dichos medios, contando asimismo con el apoyo de fuentes bibliográficas, hemerográficas e informáticas que aportan información valiosa a la investigación.

Este documento está constituido por cuatro capítulos y su estructura es la siguiente: en el primero se hablará sobre la historia de MVS Multivisión y se presentará el organigrama de dicha empresa, para conocer las áreas que interactúan directamente con los equipos de producción en locación. El segundo capítulo contiene todos los pasos que deben seguirse dentro de MVS en la etapa de preproducción, desde la presentación del proyecto, cotización, información, etc; hasta el llamado a los equipos de staff y producción para grabar en la locación. En el tercer capítulo se hace mención de la forma cómo son grabados o producidos la entrevista para reportajes, (debido a que nuestra revista económica está cimentada en ellos), secciones fijas y el programa en general, describiendo los pasos que son seguidos por la producción para hacer una buena iluminación, grabación de audio y video, maquillaje, etc. En el cuarto y último capítulo se hace referencia a la forma de postproducir el material grabado de los reportajes, secciones fijas y del programa, contando dentro de esta fase la musicalización, gráficos, edición, etc., para concluir con la transmisión del programa ya terminado.

La recopilación de información sobre la forma de producir una revista económica grabada en locación, en MVS Multivisión, se logró gracias al trabajo en conjunto, entre operadores y compañeros, quienes con sus sugerencias y experiencias me ayudaron a la culminación de esta investigación.

Aunque ésta no es la única manera de producir televisión, el programa “MONEDERO” (en el cual está fundamentada la presente tesis-manual), está basado en un programa similar ya transmitido por casi un año, a nivel nacional e internacional, por MVS Multivisión. Queda demostrado así, que este modelo de producción es útil y apropiado para ser tomado en consideración por futuras generaciones que deseen integrar un equipo de producción en MVS o de manera independiente.

CAPÍTULO I.

MVS MULTIVISIÓN

El presente trabajo tiene como finalidad el mostrar de forma breve y amena como se produce una revista económica televisiva grabada en locación, dentro de la empresa MVS Multivisión. Sin embargo considero necesario hacer una breve pausa y mencionar grosso modo la historia de la empresa Multivisión y la forma como ésta se encuentra estructurada, con el fin de identificar qué otras áreas de la empresa, interactúan en la producción de un programa de televisión.

1.1 MULTIVISIÓN. LA HISTORIA

Antes de iniciar todo lo referente a la producción en televisión considero necesario hacer una pequeña pausa, para mencionar brevemente la historia de la empresa, en la que se basa el modelo de producción que plantea esta tesis. A continuación la historia de Multivisión.

Multivisión es un área del grupo MVS-Comunicaciones, la cual es una empresa que pertenece al Corporativo JV dedicado a varios negocios, entre ellos la radiodifusión, editoriales, restaurantes y televisión, su fundador es el señor Joaquín Vargas Gómez.

En 1965 Don Joaquín descubrió en un viaje a Estados Unidos la Frecuencia Modulada (FM), desconocida hasta entonces en México. A su regreso tramitó el permiso para instalar una estación de radio que operara esta frecuencia en nuestro país, dando origen a Stereorey en abril de 1967. Posteriormente se fundó TELEREY en 1976, como una pequeña compañía de producción.

En sus orígenes se dedicó a la creación de programas de capacitación, comerciales de televisión y posteriormente programas de diversos géneros, convirtiéndose así en el primer centro independiente de producción y postproducción de televisión de México y Latinoamérica. Al paso de los años se convirtió en Grupo MVS Comunicaciones, que incluye a MVS Radio (EXA FM, Best FM, La Mejor), MVS Multivisión, MASTV, MVS Editorial, e-go, Multiradio Digital y MVS Net.¹

Don Joaquín Vargas Gómez adquirió experiencia en el medio televisivo al trabajar como director de Televisión Independiente de México (Canal 8), Fomento de Televisión y Televisión del Norte, posteriormente creó Multivisión, iniciando ésta sus operaciones en 1989.

La concesión bajo la cual opera MVS es de televisión restringida, la cual es un servicio privado o de paga. Este sistema es el MMDS (Multichannel Multipoint Distribution System), es decir, Sistema de Distribución Multicanal Multipunto. Este sistema a diferencia del utilizado por Cablevisión, envía la señal de televisión a través del espacio aéreo, hacia los equipos de recepción de los usuarios, estos equipos constan de antena, decodificador y control remoto, lo cual la hace una televisión de cable sin cable.²

Para octubre de 1994 MVS obtuvo la concesión para operar el servicio DTH (Direct to home), mejor conocido como televisión vía satélite directa al hogar. Gracias a esta conseción MVS se alió al Consorcio Galaxy Latin America , que fue creado el

¹ Salón del empresario. <http://www.salondelempresario.com>. "Galardonados, Joaquín Vargas Gómez". 3-marzo-2007.

² Mejía Barquera Fernando. Mexicana de Comunicación. <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx>. "Historia mínima de la televisión mexicana (1928-1996)". 12- abril-2007.

9 de marzo de 1995, este consorcio está formado por Hughes Communications de Estados Unidos, Organización Cisneros de Venezuela, Televisión Abril de Brasil, y MVS Multivisión de México. Bajo esta alianza Galaxy Latin America lanzó al mercado DirecTV, el cual es un servicio DTH, con cobertura en toda Latinoamérica por lo que su programación era en español y portugués.³

Para finales de 2002, MVS presenta el proyecto MASTV, el cual está dirigido a la clase media baja, con la finalidad de incrementar el número de usuarios, en un principio el proyecto contenía 19 canales, contando entre ellos el 2, 4, 5 y 9 de Televisa, con un costo muy bajo. Sin embargo Televisa interpuso una demanda contra MVS por robo de señal, a pesar que MVS demostró tener contratos previos, el demandante desconoció tales acuerdos. Por ello MVS decidió sacar los canales de Televisa y dejar sólo los propios, a un costo igualmente pequeño.

Finalmente para el año 2004, se crea una nueva visión de hacer radio por medio de la televisión, se firma un convenio con Grupo Monitor y José Gutiérrez Vivó, este convenio dura hasta noviembre del 2006, para llevar noticias a través del 102.5 de FM y la cadena nacional que integran las emisoras representadas por la empresa, que forma parte de un conglomerado de medios que integra el Sistema MAS TV, Canal 52 y la operadora de Restaurantes CMR.⁴

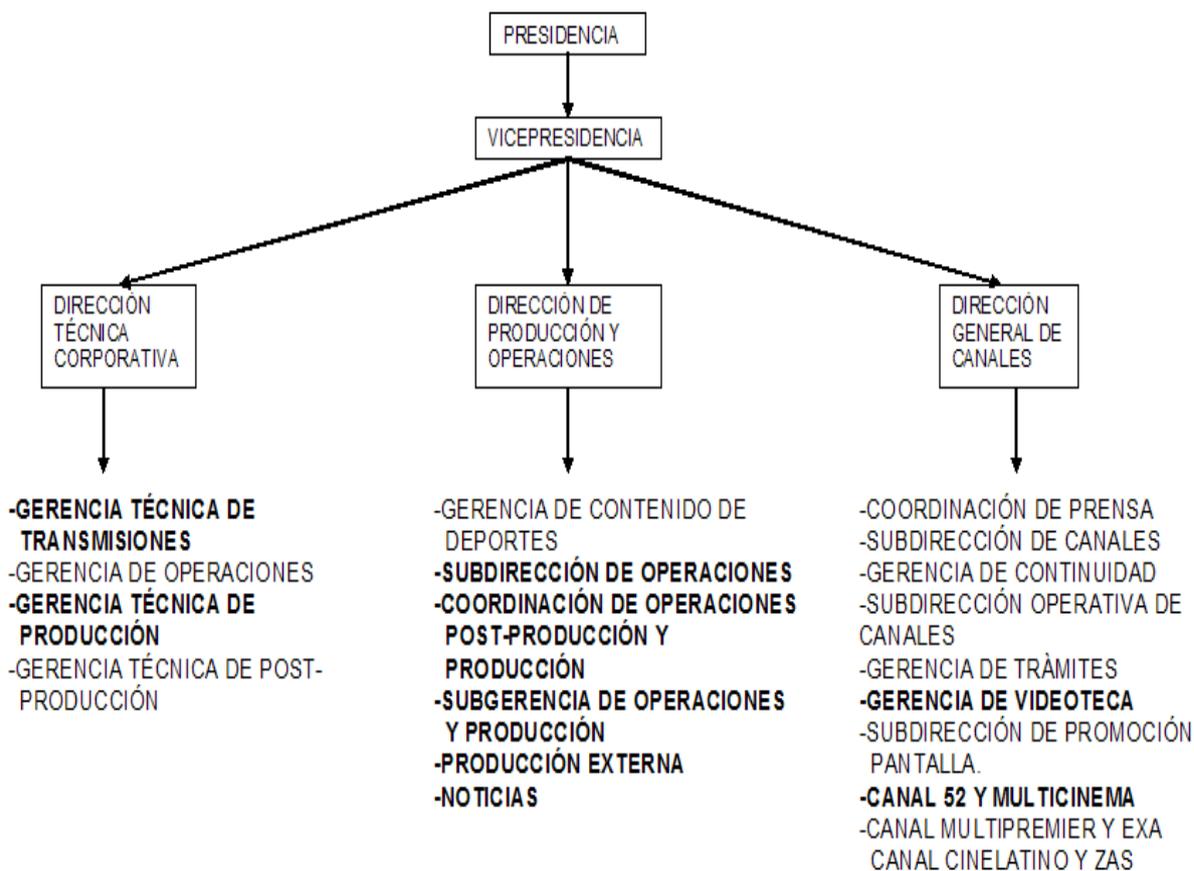
El grupo MVS Comunicaciones, tiene como meta la expansión en este nuevo milenio y para lograrlo se basará en la exposición geográfica y las alianzas, buscará continuar marcando la pauta a través de la inversión en infraestructura y alta tecnología, con base en un proyecto de mejora continua que actualmente la empresa pone en marcha.

³ *Íbid.*

⁴ Asociación de radiodifusores del Valle de México. <http://www.laradioenmexico.com>, "MVS Radio". 12-ABRIL-2007.

1.2 MVS-ORGANIGRAMA. ¿QUIÉNES NOS AYUDAN A PRODUCIR?

Como cualquier empresa MVS Multivisión, está dividida en varias áreas que interactúan entre ellas para mantener un balance dentro de la misma. A continuación se presenta el organigrama de la empresa, que muestra las áreas que intervienen dentro de la producción de un programa de televisión, y se explica la forma en que participan en el proyecto, sólo aquellas que se presentan en negritas actúan de forma directa en la producción, así que solamente éstas serán tomadas en cuenta.



- GERENCIA TÉCNICA DE TRANSMISIONES.

Esta área es la encargada de todo lo que tiene que ver con la transmisión del programa, dentro de ella se encuentran las coordinaciones de fibra óptica, dirección técnica y telepuerto, este último es el que nos interesa, ya que desde el telepuerto se envía la señal de audio y video al satélite, para su transmisión nacional e internacional.

- GERENCIA TÉCNICA DE PRODUCCIÓN

Aquí se encuentran las coordinaciones de microondas, master, mantenimiento, sistemas portátiles y unidades móviles, en este caso quien nos interesa es el master, ya que desde él se envía la señal de audio y video al telepuerto para su transmisión.

- SUBDIRECCIÓN DE OPERACIONES

Esta Subdirección es la encargada de llevar el control de todas las solicitudes de producción, es decir las solicitudes para ocupar ciertos equipos como las salas de edición, post producción de video, cabinas de audio, cámaras de video, así como el personal que maneja estos equipos, etc. Las personas encargadas de llevar este control son los jefes de programación de servicios de producción y post producción.

- COORDINACIÓN DE OPERACIONES DE POST-PRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN

En esta área se lleva el control de todo el personal de producción, así como de todas las salas de post-producción dentro de la empresa, las cuales son: edit box, digital estudio, avid, diseño creativo, cabinas de audio, animación 3D, copiado múltiple, betasuite, audioteca, deko, hal, estudios y unidades.

- SUBGERENCIA DE OPERACIONES Y PRODUCCIÓN

Dentro de esta área se encuentra la coordinación de almacén, lugar donde son resguardados los equipos de audio, video, transmisión y transporte, así como la sala de staff, lugar donde los operadores de audio, video y transporte se reportan dentro de la empresa, de igual manera aquí se manejan los estudios I y II, su acceso a los mismos y el personal de staff que los maneja.

- PRODUCCIÓN EXTERNA

En esta área se lleva acabo el control de todas las producciones de televisión, que son realizadas fuera de las instalaciones de Multivisión, dentro de ella se encuentran los productores, editores, realizadores, coordinadores, asistentes, etc, personal perteneciente al equipo de producción de cada una de los programas de la productora.

- NOTICIAS

Como su nombre lo dice aquí se encargan de la realización del noticiero de la productora, laboran dentro de él, productor de noticias, redactor, realizador, asistente de producción, productor de campo, coordinador de invitados, servicios de producción, asistente de conductores, reporteros, master canal 52, gráficos, editor, coordinador de información, videoservidor, ingesta noticias, etc. Sólo se hace mención de la gente que labora dentro del área de producción directamente, ya que como se mencionó antes, el equipo de staff pertenece a otra área. En este caso quienes nos interesan son las áreas de videoservidor e ingesta, ya que son utilizadas dentro de la postproducción de nuestro programa, y el master de canal 52 que será el canal donde se transmitirá "MONEDERO".

- GERENCIA DE VIDEOTECA

Esta gerencia controla todo el acervo en audio y video con que cuenta el canal, del mismo modo le da mantenimiento y se encarga de vigilar que siempre esté

disponible para las producciones pero sobre todo para el área de noticias, aquí el coordinador de edición y control de calidad, da a las cintas que llegan a la videoteca una revisión para ver que cuenten con los estándares de calidad que la empresa requiere, el coordinador de tráfico, es quien se encarga de prestar el material a las producciones de la empresa y devolverlo a su lugar dentro de la videoteca al terminar su uso, el material mantiene un registro alfanumérico para un mejor control, el coordinador de subtítulaje, envía las cintas para que sean traducidas y subtituladas dentro las salas de post-producción y por último el corrector de estilo, quien se encarga de sincronizar la traducción de la cinta con el audio real de la misma.

- CANAL 52 Y MULTICINEMA

Esta área es la encargada de controlar todo lo que se transmite por este canal, de esta manera al ser el único canal dentro de MVS Multivisión que transmite programas hechos por la productora, es quien controla directamente a las producciones externas, así como a noticias.

CAPÍTULO II.

PREPRODUCCIÓN. PREPARANDO TODO.

Ya que hemos visto la historia de MVS y las áreas de la empresa que interactúan directamente en una producción hecha en locación, es hora de ver la preproducción. Este capítulo tiene la finalidad de presentar todos los pasos que se deben realizar antes de la producción o grabación del programa.

“Durante la preproducción o preparación, y dando por sentado que ya se posee el guión del proyecto (aunque su realización es parte de la preproducción) se debe estudiar y desglosar el mismo, fijar las locaciones de la grabación, preparar los medios técnicos y artísticos necesarios, confeccionar el planning de trabajo,

organizar los desplazamientos, solicitar permisos, determinar y encargar los decorados, contratar personal y servicios, conectar con proveedores diversos, etc.”⁵

La mayoría de los equipos de producción están integrados por el productor ejecutivo, director, asistente de producción, escritor, ingeniero de audio, director de luces, diseñador, coordinador, floor manager (en MVS sólo se utiliza el floor manager en estudio), operadores de cámara e ingenieros de video. Sin embargo los equipos de producción dentro de Multivisión son extremadamente pequeños, esto debido a que se recorta el personal para minimizar los costos de las producciones.

En MVS todos los equipos de producción están divididos en tres áreas o secciones, producción, redacción y **staff* (* ver glosario)**. El área de producción es la encargada de encontrar la locación, grabar, editar y postproducir el programa; el área de redacción se encarga de obtener la información e imágenes necesarias para el programa y en el área de staff se encuentra todo el personal técnico, encargado de manipular los equipos necesarios para realizar la grabación de un programa de televisión.

Dentro de Multivisión el área de producción, de cualquier equipo de producción está constituida por el productor, editor, realizador, coordinador y asistente. El productor tiene las responsabilidades que el productor ejecutivo y el director tienen en otras empresas, o sea administrar el presupuesto, elegir las locaciones, grabar y verificar que la realización del programa sea de acuerdo a las especificaciones del proyecto. El hecho de que el productor realice estas actividades, se debe a que dentro de la empresa se exige que en las producciones, se bajen los costos de los proyectos lo más posible.

Se han reducido los equipos de trabajo al máximo, dando como resultado que una persona realice el trabajo de dos o más cargos, por lo tanto no sólo el productor

⁵ Llorenç Soler. *La televisión. Una metodología para su aprendizaje*. Barcelona. Gustavo Gili. 1988. Pág. 54.

realiza varias actividades sino que la mayoría de los integrantes lo hacen, por ejemplo el jefe de información también es reportero, el jefe de redacción también funge como guionista, etc. Por ello los equipos de producción están conformados dentro de MVS de la siguiente manera:

- **PRODUCCIÓN:** productor (productor ejecutivo y director), realizador, editor, coordinador y asistente.
- **REDACCIÓN:** jefe de información, jefe de redacción (guionista) y reporteros.
- **STAFF:** camarógrafo, ingeniero de audio, técnico de iluminación y maquillista.

Es común pensar que si eres reportero, camarógrafo, editor, realizador, iluminador, etc, o desarrollas cualquier otra tarea dentro de un equipo de producción, no debes saber cómo los demás hacen su trabajo, y es un error. Ya que el productor y el director tienen que saber cómo se hace el trabajo, de cada una de las partes del equipo de producción, para poder dirigirlo, además es conveniente y útil que más de una persona sepa realizar cierta tarea, por si se requiere un cambio de último momento, alguien pueda realizarlo dentro de la misma producción.

Así que a continuación se presenta cada una de las partes de la preproducción que tienen que ser desarrolladas en MVS, los esquemas de trabajo que se presentarán no son los únicos pero funcionan, ya que el programa en el que está basada la tesis, es muy similar a uno ya transmitido al aire, a nivel nacional e internacional, producción de MVS Multivisión.

2.1 EL PROYECTO. EL VISTO BUENO.

A continuación se expone la forma como debe ser presentado un proyecto dentro de Multivisión, el proyecto que se presentará está fundamentado en una revista económica, este tipo de programa puede describirse de la siguiente manera:

*“Los contenidos o temas que presenta la revista o “magazine” son de muy amplia actualidad, de servicio y de ocio. La estructura u organización de la revista televisiva es por medio de bloques asociados a los temas y colaboradores que los van presentando. El programa va tomando forma por medio de conductor(a), quien va dando coherencia al mismo”.*⁶

El nombre de nuestro programa es “MONEDERO” y su proyecto está basado en una producción ya realizada (ZOOMA⁷) dentro de la empresa y que fue transmitida durante casi un año por la productora a nivel nacional e internacional.

Se mostrará el proyecto ya autorizado y el cual será utilizado para presentar a los futuros patrocinadores del programa en cuestión, como más adelante se podrá ver, la presentación es muy importante ya que el impacto visual en mercadotecnia es una de sus piedras angulares, por lo tanto la redacción y presentación del proyecto deben ser lo más agradable e impactante, tanto para los patrocinadores como para el área encargada de dar el visto bueno a los nuevos proyectos.

Como se podrá apreciar dentro de un proyecto, no sólo deben estar bien claras las ideas y objetivos que se presentan dentro de él, también se debe hacer de los mismos, una presentación atractiva no sólo para el patrocinio, sino que desde un principio se debe de convencer a la productora de hacer el programa, si se presenta un proyecto que no muestre claramente lo que el programa pretende, su público meta, contenidos y lo más importante para ellos, a quién va a ser vendido, las productoras o televisoras no les darán ni siquiera la oportunidad de presentarlo al encargado de nuevos proyectos.

Así que espero que este ejemplo sirva como guía en la elaboración de nuevos proyectos para producir programas de televisión.

⁶ Gustavo F. Orza. *Programación Televisiva. “Un modelo de análisis instrumental”*. Buenos Aires. Editorial La crujía. 2002. Pág. 249.

⁷ © Copyright. Derechos Reservados. MVS Televisión. 2004. Idea original: Lic. Guillermina Gómora Ordoñez / Ing. Alberto Ennís.

MONEDERO

“DIVIÉRTASE HACIENDO RENDIR SU
PRESUPUESTO”

Con Tere Saldívar y Pedro Romo.

MONEDERO es un programa de MVS Multivisión, transmitido de lunes a viernes de 8:00 a 8:30 PM, conducido por Tere Saldívar y Pedro Romo.

Su concepto es vanguardista e innovador, que busca incidir en los **hábitos de consumo** de los televidentes, orientándolos cómo adquirir productos o servicios de alta calidad, dando a conocer sus características, costos y beneficios, para que la compra sea bien sustentada, y ello les permita administrar adecuadamente su dinero.

Para hacer al programa atractivo, dinámico y sofisticado, **MONEDERO** se realiza 100% en locación haciéndose ameno, variado y útil, está dividido en 4 bloques que son distribuidos a lo largo de la media hora de duración del programa, estos bloques están constituidos por las secciones que a continuación se mencionan, las cuales son divididas en los cinco programas de la semana.

1. **REPORTAJES:** Constituyen la parte central de programa, es donde se dan a conocer todos los productos y servicios de manera profunda, clara y directa con el objeto de mostrar todas sus ventajas, bondades y particularidades para que el televidente al adquirirlos, lleve pleno conocimiento de lo que son y no adquiera un producto o servicio que no desea.
2. **COMENTARIOS DE EXPERTOS:** El programa cuenta con comentaristas de alto reconocimiento, que dan opiniones basadas en sus conocimientos, acerca de los temas a tratar en los reportajes, dándole así un plus extra a la información, estas personalidades serán diferentes cada semana.
3. **FERIAS Y EXPOS:** En este apartado se da a conocer la lista de las ferias y exposiciones más cercanas, para que los televidentes acudan a las de su preferencia.
4. **ESTRENOS DE CINE Y RECOMENDACIÓN DE PELÍCULA:** En este rubro se maneja una lista semanal de las películas próximas a estrenarse, así como la

recomendación de alguna que por su trama sea destacada.

5. **LISTA DE LIBROS MÁS VENDIDOS Y RECOMENDACIÓN DE UN LIBRO:** La lectura siempre representará cultura, por ello se dará a conocer semanalmente los libros más vendidos y se recomendará alguno, que contribuya a elevar el nivel intelectual de nuestros televidentes.
6. **EN FUGA:** Este apartado está dirigido para aquellos televidentes que desean salir de la ciudad de México, dando diversas opciones para su mejor entretenimiento.
7. **OCIO:** Aquí se manejan diversas opciones para nuestros televidentes, en cuanto a diversión ciudadana se refiere, (teatro, museos, conciertos, etc.).
8. **LOS MÁS VENDIDOS:** Porque la música representa una parte importante del entretenimiento cotidiano, **MONEDERO** da a conocer cada semana la lista de los discos más vendidos y recomienda uno, ya sea porque su música, letra o autor sean muy destacados y poco conocidos.
9. **NUMERALIAS:** Segmento dedicado a priorizar la información estadística, pretende realzar aquellos datos importantes que sirven para contextualizar los temas que se abordan.
10. **TIPS:** En esta parte se dan consejos ya sea de salud, belleza, compras, seguridad, etc., para mejorar el estilo de vida de los televidentes.
11. **TEXTOS:** Se utiliza para dar a conocer información importante, entretenida y variada con el objeto de hacer más ameno el programa.
12. **TRIVIAS:** Aquí se juega un poco con el bagaje cultural de los televidentes, ya que se realiza una pregunta que más adelante se responde, pero que deja en tensión al espectador por saber si la respuesta que pensó es la correcta.

13. **CITAS ECONÓMICAS:** Sección dedicada a dar un realce a todas aquellas frases dadas por personajes importantes y que tienen una conexión directa con la economía.

OBJETIVOS DE MONEDERO.

El objetivo central de **MONEDERO**, es guiar a los televidentes por el amplio tema de los productos o servicios que se ofrecen en el mercado, dándole a conocer aquellos que por sus características, calidad y precio sean los mejores, todo ello sustentado en investigaciones serias, profundas y bien informadas, para que al adquirir lo que desea, lo haga con pleno conocimiento del mismo.

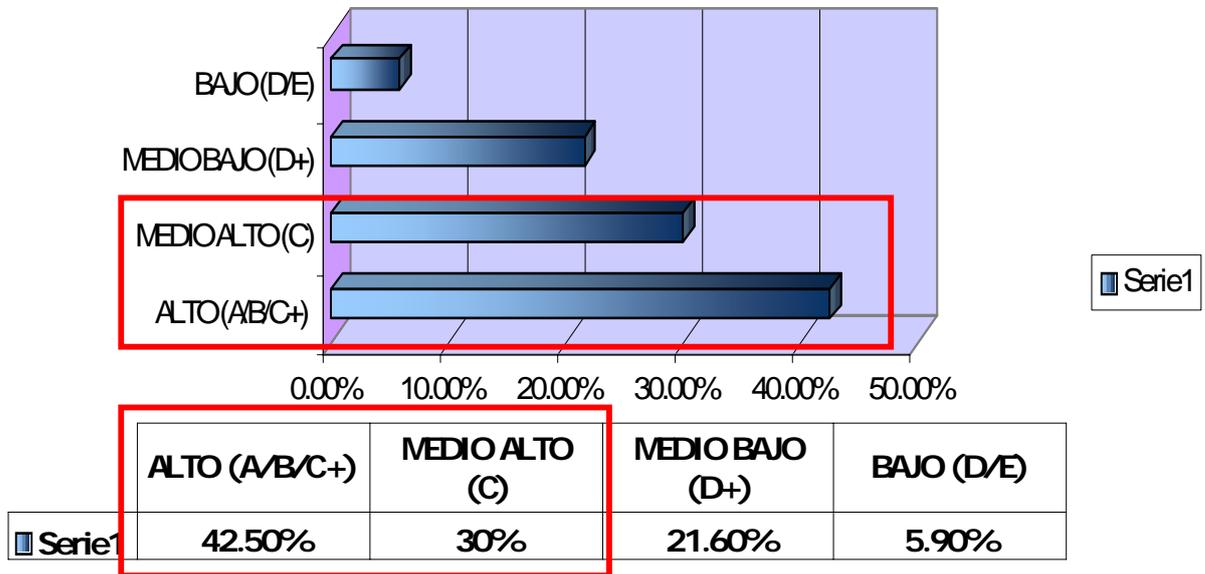
Los objetivos particulares de **MONEDERO**, son:

- Brindarle al público un programa único en su género, que busca principalmente dar a conocer las mejores opciones de compra, con un estilo claro, sencillo, entretenido y dinámico,
- Ayudar a todas aquellas marcas de prestigio a posicionar sus productos o servicios de manera positiva, en el momento que deseen, reforzando el valor de la marca dentro de la mente de los consumidores,
- Dar a conocer aquellas marcas que son nuevas en el mercado y que buscan abrirse paso para acaparar un mayor número de consumidores, y así lograr su conocimiento y reconocimiento.

ESTUDIOS DE MERCADO.

MONEDERO, para lograr lo anterior ha segmentado su audiencia de la siguiente manera:

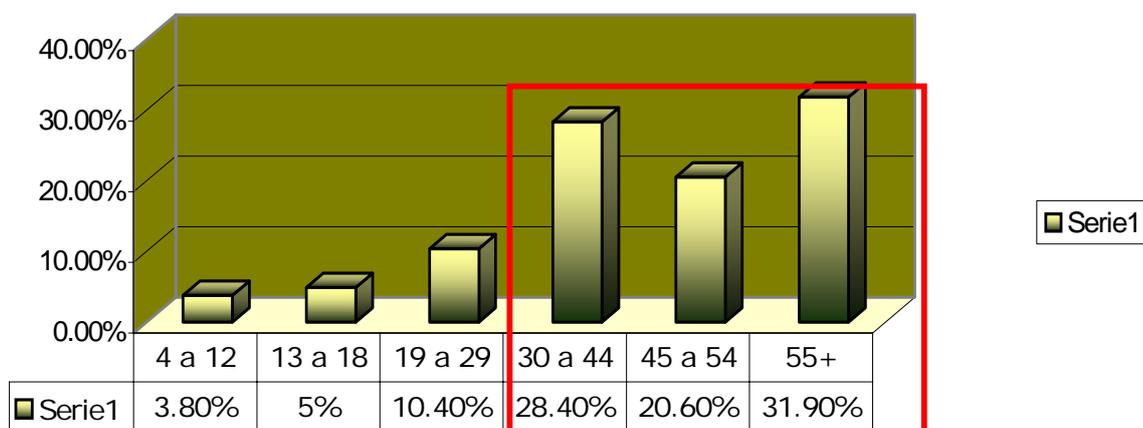
NIVEL SOCIOECONOMICO



FUENTE: Demotecnia, S.C., México, 2004.

El objetivo o meta (**target***) (**ver glosario**) de **MONEDERO**, es aquel público que cuenta con un nivel adquisitivo alto, por ello la segmentación socioeconómica es principalmente inclinada hacia el nivel **ALTO A/B**, aunque el auditorio ubicado en el nivel **MEDIO ALTO C**, también es susceptible al formato del programa y bien puede adquirir los productos o servicios recomendados.

GRUPOS DE EDAD

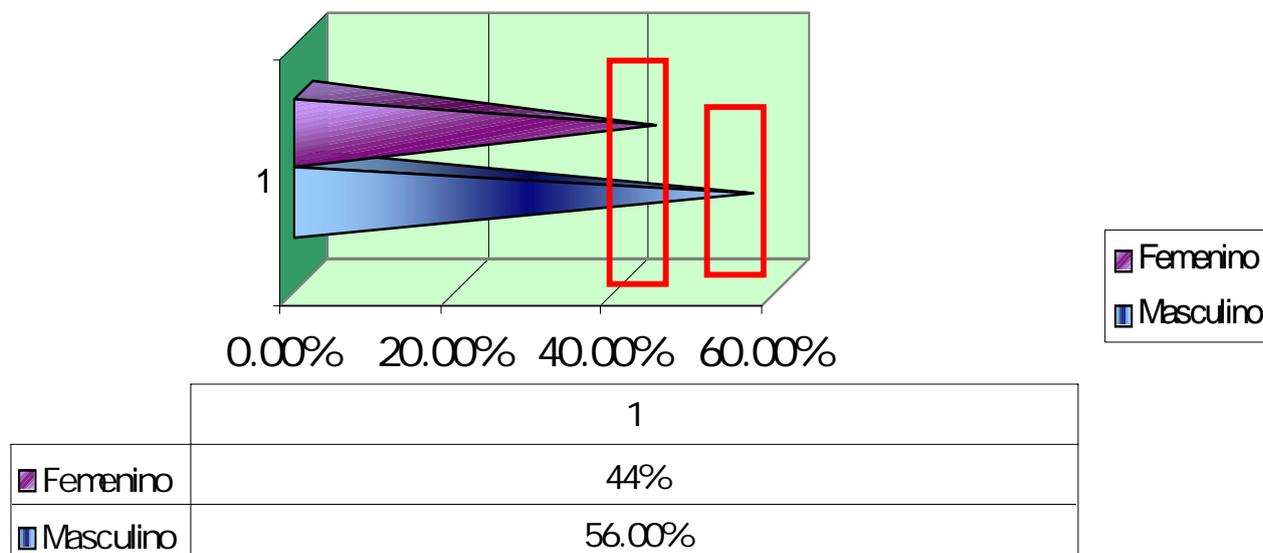


FUENTE: Demotecnia, S.C., México, 2004.

Por el tipo de información, temáticas y diversificación del programa, **MONEDERO** va dirigido a todos aquellos consumidores, cuyo rango de edad comprenda de los 30 años a más de 55, ello porque son los que toman las decisiones dentro de la casa, puesto que se encuentran laborando o bien porque comparten gastos con los demás miembros familiares.

Esta segmentación como podrá apreciarse es bastante amplia lo que permite una mayor captación de televidentes y con esto los patrocinadores lleguen a un espectro más vasto de consumidores potenciales.

PREFERENCIAS POR GÉNERO



FUENTE: Demotecnia, S.C., México, 2004.

En la encuesta anterior, se observa que los consumidores más susceptibles de adquirir los productos o servicios dados a conocer por **MONEDERO**, son los hombres aunque no están muy alejados de la población femenina, lo que lleva a concluir que tanto hombres como mujeres, representan un potencial claro para adquirir lo que se anuncia en el programa, ya sea por partes separadas o bien haciéndose mutuas consultas y así comprar lo mejor.

Por lo tanto el grupo objetivo al cual va dirigido el programa, en su mayoría, son personas del nivel comprendido entre la categoría A/B, que son las que cuentan con un nivel adquisitivo alto, hasta la entendida como C, y cuyas edades comprenden entre los 30 y hasta mayores de 55 años, siendo el sexo masculino el que ve más el programa (aunque también llega a un elevado espectro femenino) y cuentan con alguno de los siguientes sistemas de televisión privada:

- MVS MULTIVISIÓN
- CABLEVISIÓN
- SKY
- DIRECTV

VENTAJAS DE ANUNCIARSE EN MONEDERO.

Las ventajas de anunciarse en un programa televisivo, son muchas, puesto que los televidentes están saturados de tanta publicidad, por tanto ya no la ven o no le ponen la atención necesaria, perdiéndose el mensaje, contrario a lo que ocurre con **MONEDERO**, programa que representa una nueva tendencia en publicidad televisiva: **llevar el mensaje al interior del programa mezclando contenido con publicidad**, lo que contribuye a dar la mejor información, más detallada, y sobretodo presentando el enfoque deseado por las compañías para ofrecer sus productos o servicios.

El programa como se menciona anteriormente, se transmite en los siguientes sistemas de televisión privada con sus respectivos canales:

- MVS MULTIVISIÓN, en la frecuencia 6 del **Tocom***
- MAS TV, en la frecuencia 56
- CABLEVISIÓN, frecuencia 33
- CABLEVISIÓN DIGITAL, frecuencia 197
- SKY, frecuencia 217
- DIRECTV, frecuencia 116
- En los sistemas de cable en el interior de la República Mexicana.

Como **MONEDERO** se transmite por diversas frecuencias televisivas, se cuenta con la oportunidad de llegar a televidentes de toda la República Mexicana y así tener mayor presencia en todas las entidades del país, teniendo un alcance de **3,011,991 telehogares** con un total de **12, 047, 964 televidentes**.

Aunado a lo anterior, **MONEDERO**, se presenta en un horario de 8:00 a 8:30 P.M. considerado como **AAA*** (en las televisoras estos horarios cuentan con la mayor audiencia o **rating*** del día), lo que significa estar presente en un horario estelar donde la mayor parte del público meta ya se encuentra en sus hogares, captándose así un mayor número de compradores potenciales.

Cabe destacar que **MONEDERO** no cuenta con ningún tipo de competencia, tanto en el horario como en el formato y tratamiento de los temas, es por ello que representa una ventana excepcional para los anunciantes y sus productos, pues se asegura un mayor vínculo con los televidentes y un extraordinario acercamiento a los productos o servicios que ofrecen, estando en primer lugar en la mente de los consumidores.

MONEDERO representa el principal escaparate para dar a conocer los mejores productos o servicios, al ofrecer con anticipación, información práctica que permite al televidente planear su presupuesto en temporadas específicas, ayudándolo a planear sus gastos, todo ello avalado por MVS Multivisión. Por tanto **MONEDERO** diseña, evalúa y transmite los contenidos informativos de los patrocinadores, apegado a lo que el cliente desee, pues está convencido de que cada compañía tiene diversas necesidades, productos y servicios, los cuales ofrecen según su tipo de público, estrategia e imagen.

2.2 COTIZACIÓN. EL COSTO HUMANO Y DE LOS FIERROS.

Para las televisoras ésta es tal vez la parte más importante dentro de una producción de televisión, ya que en todo negocio los costos son siempre los que indican si el proyecto es posible o no.

Dentro de la televisión a nivel mundial, se cuenta con la protección de los patrocinios, quienes son prácticamente los que mantienen un programa al aire después del rating, podríamos decir que *“los estudios del rating son estimaciones sin embargo, ello no niega el valor de los mismos en cuanto al comportamiento de la audiencia para la toma de futuras decisiones”*.⁸

⁸ Francisco Javier Torres Aguilera. *Telenovelas, televisión y comunicación. El caso de México*. México. Editorial Coyoacán. 1994. Pág. 55.

Las cotizaciones o presupuestos siempre se presentan por costo unitario de programa, sin embargo MONEDERO al ser un programa que se transmite de lunes a viernes, la cotización se realizará semanalmente, ya que la grabación de la locación se presenta durante toda una semana. A continuación se presenta la cotización o presupuesto del programa MONEDERO y una de las formas como se debe desglosar para su ingreso al área de contabilidad de la empresa.

Cada empresa maneja sus cotizaciones de forma diferente, dentro de MVS el **staff*** es considerado como un equipo más, no como factor humano debido a que son personas que se contratan por proyecto y honorarios, mejor conocidos como **freelance ***.

Los gastos de luz, agua y teléfono son absorbidos por la empresa, ya que al ser propios los equipos las cotizaciones se hacen en costo real, más al ser vendidos a los patrocinadores, se incrementan los precios para obtener ganancias, y cubrir los gastos extras de la producción.

Debido a que los costos unitarios de los equipos de producción, staff y postproducción de MVS son "confidenciales", no se hace mención de ellos, sin embargo los costos totales de éstos son reales y se presentan para tener una idea clara de lo que cuesta hacer una producción interna (esto quiere decir que el programa es propiedad de la productora, y una producción externa se refiere a que es un trabajo o grabación para otra televisora o empresa) dentro de MVS.

COTIZACIÓN SEMANAL "MONEDERO"

PRODUCCIÓN

CARGO	PERSONAL	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
PRODUCTOR	1	3,000.00	3,000.00
JEFE DE INFORMACIÓN	1	2,500.00	2,500.00
JEFE DE REDACCIÓN	1	2,500.00	2,500.00
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN	1	2,000.00	2,000.00
REALIZADOR	1	2,000.00	2,000.00
CONDUCTOR	2	2,000.00	4,000.00
REPORTERO	4	1,800.00	7,200.00
EDITOR	3	1,500.00	4,500.00
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	1	1,000.00	1,000.00
		TOTAL	28,700.00

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

EQUIPO	UNIDADES	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
CÁMARA BTC PORTÁTIL (betacam)	4	-	-
BATERÍA	8	-	-
CARGADOR PARA BATERÍA	8	-	-
MONITOR 8"	4	-	-
CONSOLA SHURE 6 CANALES (AUDIO)	1	-	-
MALETA LOWEL (ILUMINACIÓN)	4	-	-
MICRÓFONO LAVALIER INALÁMBRICO	2	-	-
MICRÓFONO DE MANO INALÁMBRICO	2	-	-
VEHÍCULO CARGA**	2	-	-
VEHÍCULO PASAJEROS **	1	-	-
STAFF+	18	-	-
POSTPRODUCCIÓN+	7	-	-
		TOTAL	54,000.00

** En el costo de los vehículos va incluido el costo de gasolina.

+STAFF

CARGO	PERSONAL
CAMARÓGRAFO	4
ASISTENTE CÁMARA	4
ILUMINADOR	4
ASISTENTE ILUMINACIÓN	4
OPERADOR DE AUDIO	1
MAQUILLISTA	1

+POSTPRODUCCIÓN

EQUIPO	UNIDADES
DISEÑO CREATIVO	1
BETA SUITE	1
NEWS FLASH	2
TRINITY	1
POOL DE EDICIÓN	1
CABINA DE AUDIO	1

COTIZACIÓN FINAL SEMANAL

ÁREA	COSTO	COTIZACIÓN FINAL
PRODUCCIÓN	28,700.00	28,700.00
EQUIPO Y POSTPRODUCCIÓN	54,000.00	54,000.00
GASTOS EXTRAS **	1,300.00	1,300.00
	COSTO TOTAL	84,000.00

** Dentro de los gastos extras se incluye el costo de papelería y videotapes.

2.3 ELECCIÓN DEL LUGAR DE GRABACIÓN, LA LOCACIÓN. ¿A DÓNDE VAMOS A IR?

Como en cualquier producción, siempre es necesario contar con un escenario que sirva de fondo y que interactúe con los conductores de un programa, en algunas ocasiones si la producción se desarrolla dentro de un estudio de televisión, se cuenta con dos opciones para crear este escenario, la primera es mandar construir una escenografía la cual combinada con la iluminación del lugar, darán el efecto y la intención que se desean causar en el espectador y la segunda es utilizar un **set virtual***.

En el caso de MONEDERO, la idea es aprovechar algunos eventos, así como la arquitectura de edificios que tengan el interés de obtener publicidad gratis, a cambio del uso de sus instalaciones para la grabación del programa. De este modo, algunos lugares que resultan atractivos para grabar dentro de ellos son exposiciones, Hoteles, eventos culturales y deportivos, restaurantes, parques de diversiones, etc. En el caso de las exposiciones en la Ciudad de México, el lugar más conocido es el Centro Banamex, debido a su gran tamaño y difusión ya que cuenta con las exposiciones más prestigiadas del país, es normal que la prensa y los medios en general se den cita en él para cubrir dichos eventos, así que contactar a su área de prensa siempre resulta una tarea sencilla.

El caso anterior sólo es un ejemplo de lo que se debe hacer para contactar el lugar donde se desea grabar, de la misma manera en los otros lugares o locaciones, lo normal es hablar con el área de prensa, relaciones públicas o ventas de dicho lugar, para obtener el permiso para grabar, en el caso de edificios o estructuras cerradas se debe seguir el procedimiento anterior, pero cuando se trata de grabar en lugares públicos como la calle, o parques, o simplemente la vía pública, se debe recurrir a la Delegación Política o Municipio correspondiente para obtener los permisos requeridos.

2.3.1. PIDIENDO PERMISO. LOS MEMOS.

Después de haber obtenido el permiso del área correspondiente, lo cual comúnmente se hace de palabra, ya sea personalmente o vía telefónica, lo mejor es mandar un fax o bien un correo electrónico o e-mail, para obtener el mismo permiso de forma escrita por cualquier contingencia que surgiera, además de que esta correspondencia permitirá más adelante que ambas partes, o sea la producción y la locación, se pongan de acuerdo en los pormenores de la grabación del programa.

A continuación se presentan algunas formas sobre la manera de redactar un memorandum, para la solicitud de grabación en un lugar específico, la carta de los recursos que se necesitarán en el lugar y el equipo de producción que asistirá, así como la carta de agradecimiento por las facilidades otorgadas, estas atenciones nunca son demasiadas, ya que permitirán que el lugar vuelva a ofrecer su cooperación en otra ocasión. (Ver anexo 1)

2.3.2 SCOUTING, CONOCIENDO LA LOCACIÓN.

En MVS después de haber elegido el lugar donde será grabado el programa, y obtener los permisos correspondientes, sigue la fase conocida como **scouting***, esto no es más que ir al lugar para ver la forma cómo serán realizadas las tomas, el tipo de iluminación que se necesitará, etc; esta tarea es realizada por el productor, aunque cabe aclarar que por definición la palabra scouting dentro de la televisión significa elegir la locación, salir a buscarla, etc. En nuestro caso como se trata de lugares privados en su mayoría, se requiere de un permiso especial para explorar por el edificio, estructura o sitio en cuestión y elegir los mejores lugares para grabar.

Como en cualquier locación ya sea al aire libre o en un edificio, siempre se encontrarán lugares que por su decoración, iluminación o estructura resultan visualmente atractivos, es por ello que el scouting es muy importante, ya que permite

la elección previa de los mejores lugares para obtener el resultado que se precisa para el programa y su contenido.

Aunque no parezca importante, la elección de los lugares por medio del contenido es esencial para el programa, ya que por ejemplo no se puede presentar un programa de política en un parque de diversiones o un bar, y sin embargo hay diversos programas que permiten la elección de estas locaciones debido a su contenido.

2.3.2.1 EL PRODUCTOR

Dentro de MVS los equipos de producción son realmente pequeños, esto se debe a que se busca bajar los costos dentro de las producciones, es por ello que en todas las producciones externas los cargos de productor ejecutivo y director son realizados siempre por la misma persona, ambos cargos y sus responsabilidades son fusionadas para ser desarrolladas por el “productor”.

Una de las definiciones que se utilizan para describir al productor es la siguiente:

*“Desarrolla el concepto del programa y está encargado del presupuesto del mismo. Tiene la autoridad para designar al director del programa, trabajar con el escritor en el libreto o guión, aprobar el enfoque del director(en el caso MVS no sólo lo aprueba sino que lo lleva a cabo), y los planes de iluminación y escenografía, además de estas funciones, supervisa y coordina todas las actividades dentro del plan de producción”.*⁹

Algunas de las responsabilidades de los productores de Multivisión son el desarrollo de la idea original, revisar el guión, diseños, revisar las ediciones y postproducción, dirección de cámaras, administrar el presupuesto, coordinar y dirigir

⁹ Raymond Bravo. *Producción y dirección de televisión*. México. Limusa. 1993. Pág. 192.

al equipo de producción, staff y redacción, etc. Parece mucho trabajo y en realidad lo es, pero es la forma como se trabaja hoy en día dentro de la televisión, las personas no sólo tienen que ser especializadas en algo, sino multiespecializadas para ser competitivas dentro de los medios masivos.

2.4 SOLICITUDES DE SERVICIO.

Después de haber realizado el scouting, y de saber qué se necesitará para la grabación, ha llegado la hora de hacer las solicitudes correspondientes. Estas solicitudes de servicio tienen la finalidad de avisar a la empresa lo que se va a hacer y lo que se necesita para ello. Al ser autorizado el presupuesto o la cotización, simplemente se hacen las solicitudes de servicio para asegurar que se contará con el equipo y personal que se requiere para la realización del programa. Estas solicitudes deben ser enviadas a la coordinación de operaciones de postproducción y producción, que está bajo las órdenes de la subdirección de operaciones de MVS Multivisión.

Cada empresa lleva una forma diferente de registro, en el caso de MVS la solicitud de cámaras portátiles incluye la cámara, iluminación, audio y el equipo de staff, las siguientes solicitudes son sólo un ejemplo (ver anexo 2), pero los datos relevantes que deben contener como mínimo son la fecha de grabación, horarios de llamados, lugar de grabación, producción, productor, reportero y equipo, esto para saber en qué lugar se encontrarán los equipos y el responsable de ellos. Los llamados son en diferentes horarios ya que el personal de staff, tiene que presentarse dentro de la empresa para recoger el equipo, al momento de recibirlo es revisado por el responsable o quien va a operarlo, o sea, el camarógrafo, iluminador, operador de audio, ingenieros, etc., si algo llega a sucederle al equipo ellos son quienes responderán por él ante la empresa. Después de revisar el equipo, se movilizarán a la locación o lugar de la entrevista para iniciar la grabación.

2.4.1 EL COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

El coordinador de producción tiene la responsabilidad de prever que todo el personal y equipo requerido esté disponible en el momento en que se necesite, debido a esto dentro de sus actividades se encuentra la realización de las solicitudes de producción, para ello se pone de acuerdo con el productor, para saber qué equipo necesita y cuándo será utilizado, también los reporteros deben avisarle cuándo harán su entrevista y reportaje, para que se solicite el equipo que requieren. El coordinador de producción debe tener todos los datos posibles sobre la grabación, como la hora, el lugar, el reportero, etc., para hacer las solicitudes a la coordinación de operaciones de postproducción y producción de MVS (ver anexo 2), dentro este anexo se pueden apreciar las solicitudes de producción así como la descripción del equipo para grabar en locación y las cabinas de postproducción.

Además de realizar las solicitudes es el encargado de hacer los llamados para grabación, tanto al personal de producción, staff y talentos o conductores, llevar la agenda del productor, concertar citas en las posibles locaciones, llevar las relaciones públicas, preparar presentaciones de proyectos, etc. Su trabajo es tanto de oficina como de campo, ya que él acompaña al productor a sus citas, grabaciones del programa e incluso a los scoutings.

La realización de la solicitud de cualquier cabina de postproducción o cámara portátil se tiene que hacer con anterioridad, (es por ello que su solicitud se hace dentro de los tiempos de la preproducción), para asegurar que se podrá contar con el equipo y el operador del mismo, ya que estas máquinas son manipuladas solamente por personal del área de postproducción, para evitar que sean dañadas por personal que no está capacitado para su uso.

Tanto para el caso de solicitud de cámara, cabina de postproducción o diseño, se deben realizar con 48 hrs. de anticipación, ya que son equipos que constantemente se utilizan, y que por lo tanto no cuentan con muchas horas libres,

así que para asegurar que se podrá contar con ellos a la hora requerida se deben “apartar”, para obtener el mejor horario de uso disponible.

2.5 PAQUETE GRÁFICO. DISEÑO DE IMAGEN.

El paquete gráfico es la primera fase de postproducción y curiosamente se encuentra en el área de preproducción de un programa de televisión. El diseño de imagen de un programa es sumamente importante, ya que es lo primero que ve el auditorio o público y en televisión la captación de atención del público se logra en solamente unos cuantos segundos, si lo que el receptor o público ve y escucha no es de su agrado cambiará el canal. Recordemos cuántas veces nosotros mismos cambiamos de canal de forma rápida y si lo que vemos nos agrada dejamos la sintonía de ese canal.

“Dentro del paquete gráfico no sólo se manejan imágenes, también se utiliza la música para atraer la atención del espectador. Para diseñar este paquete se hace uso de programas de edición de audio, video y de diseño capaces de crear imágenes y darles movimiento, así como manejar planos bidimensionales (2D) y tridimensionales (3D). Estos programas de diseño también contienen una base enorme de tipografía (tipo de letra), donde se puede encontrar el mejor tipo de letra, dependiendo del formato de programa que se maneje”¹⁰.

Todo paquete gráfico debe constar de:

- **Logotipo:** éste debe contener el nombre del programa con una tipografía que lo caracterice, y una imagen que de la misma manera, haga que el espectador lo ubique inmediatamente.
- **Música institucional:** es una música creada especialmente para el programa, se pueden tratar sólo de algunos acordes o un arreglo musical que cuente

¹⁰ Lourdes Romero Méndez. Diseñador Grafico. Entrevista personal. MVS Multivisión Área de Diseño Creativo. 23-enero-2006.

hasta con letra. Esto se hace para crear en el público un recordatorio del programa al momento de escuchar la música.

- **Secuencia gráfica:** se le proporciona la capacidad al logotipo y tipografía de tener movimiento y profundidad, en pocas palabras, animarlos darles movimiento, o bien crear con una edición de imágenes de los conductores, una presentación del programa en sólo pocos segundos.
- **Entrada y salida institucionales:** Son una mezcla de la secuencia gráfica y la música institucional, que al ser mezcladas dan como resultado la entrada y salida institucional, dan la bienvenida al público y le avisan que en pocos segundos el programa comenzará, o bien avisan que el programa está por terminar.
- **Salida y entrada de corte (cortinillas):** son secuencias gráficas pero mucho más cortas que la entrada y salida institucionales, que avisan que el programa va a salir o regresar del corte comercial.
- **Pista de video:** papel tapiz virtual, creado con los colores del programa (logotipo), que puede ser colocado como fondo de textos, gráficos, fotos, etc. Normalmente es utilizado a full de pantalla.
- **Targas*:** gráficos de video entre los que se encuentran los **super***, **back*** y **over the shoulder***, y que deben contener los colores del paquete gráfico.

En el caso de MONEDERO, a continuación se presenta su logotipo:



MONEDERO

“DIVIÉRTASE HACIENDO RENDIR SU PRESUPUESTO”
Con Tere Saldívar y Pedro Romo.

2.6 LA INFORMACIÓN. ¿DE QUÉ SE VA HABLAR?

Después de hacer la solicitud de los equipos que se necesitarán para la grabación y realización del programa, sigue la fase del relleno del mismo. El relleno es la información que se manejará dentro del programa, al ser MONEDERO una revista económica, los temas obviamente deben estar enfocados a esta área, pero sobre todo se deben de buscar temas atractivos para el público meta.

La información es muy importante ya que ella es la que le da credibilidad al programa, es por ello que se deben buscar fuentes confiables y de alta reputación y trayectoria. Si se cuenta con información verídica y fidedigna el público no dejará de ver el programa, y comentará con sus amigos la información que adquirió al verlo, recomendándolo, al mismo tiempo se creará un efecto dominó de publicidad gratuita.

2.6.1 ELECCIÓN DE LOS TEMAS PARA LOS REPORTAJES.

MONEDERO es un programa que está soportado básicamente por reportajes, debido a que su duración dentro de televisión puede ser de mediana o larga duración, se logra cubrir el tiempo requerido del programa con pocos de ellos y permite ahondar en un tema lo suficiente, para que el público pueda despejar todas sus dudas. Los reportajes no sólo están sustentados en la información, también en las imágenes y música, que son agregados al momento de la edición. La elección de los temas es responsabilidad del jefe de información y estos deben estar enfocados en la línea de información, en la que está sustentado el programa, y no sólo eso, sino que al mismo tiempo deben de ser interesantes para el público al que se quiere llegar.

2.6.1.1 EL JEFE DE INFORMACIÓN

El jefe de información es el jefe directo de todos los reporteros, dentro de un equipo de producción en Multivisión, debe contar con un directorio de fuentes, debe conocer las capacidades y especialidades de sus reporteros, para obtener el máximo rendimiento del equipo de información. También debe organizar un plan de trabajo para cada uno de sus reporteros, las órdenes deben ser claras y precisas para que los reporteros no cometan ningún error.

Antes de asignar los temas de los reportajes a desarrollar, el jefe de información debe tener una reunión o junta con el productor para que dé el visto bueno a los temas, si el productor no está de acuerdo con alguno se puede cambiar antes de realizar la asignación de reportajes y el calendario de temas.

2.6.2 CALENDARIO DE TEMAS.

El calendario de temas es solamente una tabla en la que se indica el tema y el reportero que lo investigará, así como la fecha en que será transmitido, esto se hace para avisar a los reporteros y al jefe de redacción sobre los temas, para que se pueda desarrollar el guión y la escaleta de continuidad para el programa.

Los comentarios al ser realizados por especialistas, son ellos quienes desarrollan la información, sin embargo deben mandar el guión previo al jefe de redacción, para que él de el visto bueno y decida si debe haber algún cambio o no en la redacción.

El calendario de temas debe de encontrarse en un lugar visible, para que todos los integrantes del equipo de producción sepan de qué van a hablar los siguientes programas, así si tienen alguna idea para mejorar el contenido del programa o sugerencia de otros temas que puedan resultar útiles, podrán

comunicárselos a cualquier persona del área de redacción, e incluso al mismo productor.

Por lo que respecta a las secciones fijas, éstas son distribuidas entre los reporteros para que las desarrollen, como estas secciones son de corta duración, la información que se requiere para cubrirlas es poca, y las imágenes normalmente son fáciles de conseguir. Todas las secciones fijas son cubiertas con gráficos e imágenes (fotos), lo cual hace que su realización se haga de la siguiente manera: el reportero busca la información y la sintetiza, después la entrega al área de diseño y el diseñador gráfico realiza los back para que sean ingresados al momento de la edición.

A continuación se presenta el calendario semanal de temas de la producción de **MONEDERO**, como se puede apreciar en el encabezado se informa la locación, fecha y hora de grabación, esto para que también el área de redacción sepa dónde se grabará el siguiente programa:

TEMAS “MONEDERO”
CALENDARIO DE TRANSMISIÓN DEL 14 AL 18 DE JUNIO
LOCACIÓN: HOTEL W
FECHA DE GRABACIÓN: JUEVES 3 DE JUNIO
HORARIO: 09:00 AM “LLAMADO GENERAL”

LUNES 14	MARTES 15	MIÉRCOLES 16	JUEVES 17	VIERNES 18
REPORTAJE: AHORRO INTERNO (RELACIÓN AL CONSUMO)	REPORTAJE: AHORRO EXTERNO (RELACIÓN CON EL CONSUMO)	REPORTAJE: IMPUESTO SOBRE ADQUISICIÓN DE INMUEBLES (ISAI) (AHORRO PARA EL COMPRADOR)	REPORTAJE: VIDEOCAJEROS (FRANQUICIA)	REPORTAJE: EMPRESARIOS POR INTERNET
REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA
REPORTAJE: MITOS SOBRE EL DINERO	REPORTAJE: ETIQUETAS ELECTRÓNICAS (BENEFICIO PARA EL CONSUMIDOR)	REPORTAJE: JÓVENES DOWN (DESARROLLO LABORAL)	REPORTAJE: COMO DECORAR UNA HABITACIÓN INFANTIL	REPORTAJE: CINE EN CASA
REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA
CAPSULA: T1MNS TEMA: ENTREVISTA REPORTERO:	CAPSULA: STEREN TEMA: ENTREVISTA REPORTERO:		CAPSULA: STEREN TEMA: ENTREVISTA REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA	CAPSULA: T1MNS TEMA: ENTREVISTA REPORTERO: COMENTA: ESPECIALISTA
COMENTARIO: FINANZAS PERSONALES	COMENTARIO: ARTE	COMENTARIO: FISCAL Y PATRIMONIAL		
SECCIÓN FIJA -CITA ECONÓMICA -TIPS -TRIVIA -FERIAS Y EXPOS	SECCIÓN FIJA -CITA ECONÓMICA -TIPS -TRIVIA -RECOMENDACIÓN DE LIBRO	SECCIÓN FIJA -CITA ECONÓMICA -TEXTO -TRIVIA -LISTA DE ESTRENOS -NUMERALIA -RECOMENDACIÓN CINE	SECCIÓN FIJA -CITA ECONÓMICA -TEXTO -TRIVIA -LISTA DE DISCOS -RECOMENDAC. DISCOGRÁFICA -TIPS DE OCIO -NUMERALIA -EN FUGA	SECCIÓN FIJA -CITA ECONÓMICA -TIPS -TRIVIA -DIVISAS Y TASAS

- *Las secciones fijas son distribuidas por el jefe de información entre los reporteros, su contenido no es agregado en el guión, lo mismo que el de los reportajes, ya que los conductores no mencionan dicha información, solamente la introducción.*

2.6.3 ASIGNACIÓN DE REPORTAJES.

Como se mencionó anteriormente, el jefe de información es el encargado de asignar los reportajes a cada reportero, dicha asignación no se hace sólo porque sí, cada reportero está especializado en un área específica, ya sea política, finanzas, economía, salud, sociales, espectáculos, etc, y en base a ello es que se hace la asignación de los reportajes. Es muy común que debido al acervo cultural de cada reportero, no sólo se le asignen temas relacionados con su especialidad, ya que puede desarrollar reportajes de temas que conoce o domina de cualquier otra área, en el caso de los reporteros de MONEDERO su especialización esta dirigida a la economía, pero pueden desarrollar diversos temas que no estén relacionados con el tema económico.

REPORTAJE

Para los periodistas el reportaje:

*“Es el más vasto de los géneros periodísticos. En él caben los demás. Es un género complejo que suele tener semejanzas no sólo con la noticia, la entrevista o la crónica, sino hasta con el ensayo, la novela corta y el cuento. Los reportajes se elaboran para ampliar, completar, complementar y profundizar en la noticia, para explicar un problema, plantear y argumentar una tesis o narrar un suceso. El reportaje, investiga, describe, informa, entretiene y documenta”.*¹¹

“La palabra reportaje tiene su origen en la lengua francesa (reportage). Significa una compte rendu, información sobre un acontecimiento o viaje, escrita por un periodista. Vivaldi completa: Reportaje, voz francesa de origen inglés y adoptada al español proviene del verbo latino reportare, que significa traer o llevar una noticia,

¹¹ Vicente Leñero y Carlos Marín. *Manual de periodismo*. México. Grijalbo. 1986. Pág. 43.

*anunciar, referir, es decir, informar al lector sobre algo que el reportero juzga digno de ser referido”.*¹²

2.6.3.1 LOS REPORTEROS

Los reporteros son quienes tienen la importante tarea de traer la información requerida, para poder producir un programa de televisión. *“El periodista que busca noticias es el reportero, el cual ha de acudir primero a la búsqueda del simple dato, y luego a las llamadas fuentes de información que pueden ser permanentes o transitorias”.*¹³

La obligación más importante para un periodista debe ser el respetar la información que obtiene, actualmente es muy común saber de reporteros poco éticos, que distorsionan la información que consiguen de la fuente, sólo para poder vender más, ya sea periódicos, revistas, programas de televisión, etc. Al respetar la información que obtiene el periodista, logra la misión fundamental del periodismo que es precisamente informar, de manera fidedigna y objetiva al público.

Un buen periodista debe tener un gran olfato para encontrar la noticia o información que requiere, hoy en día gracias a la internet encontrar cualquier tipo de información es fácil, si se sabe dónde buscar, y esta herramienta de trabajo se ha convertido en una gran ayuda para el periodismo, ya que los temas que existen dentro de la red son tan bastos como la imaginación. Afortunadamente la mayoría de las veces, la información que se puede conseguir es fidedigna y complementada con entrevistas, bibliografías, estadísticas, etc, logra el desarrollo óptimo de un buen reportaje.

¹² Julio del Río Reynaga. *Periodismo interpretativo. El Reportaje*. México. Trillas. 1994. Pág. 12.

¹³ Emilio Filippi. *Fundamentos del periodismo*. México. Trillas. 1997. Pág. 39.

2.6.3.2 BUSCAR AL ENTREVISTADO.

Todo buen periodista debe saber cómo encontrar al entrevistado ideal, y para lograrlo debe de utilizar todos los recursos que tenga a su alcance. Gracias a la internet hoy en día buscar a una persona no es nada difícil, pero ¿qué se debe hacer en caso de no contar con esta herramienta? Se pueden seguir los siguientes pasos:

1. El jefe de información debe de contar con un directorio de fuentes, a las cuales puedan recurrir sus reporteros.
2. En caso de no ser así, se debe de recurrir al directorio telefónico, la sección blanca si se conoce el nombre de la fuente, y la sección amarilla si se conoce su oficio.
3. Si se requiere una persona que trabaje dentro del gobierno, se puede llamar al número de información para averiguar los números telefónicos de las Secretarías, Delegaciones, Entidades, etc, que se deseen contactar, siempre contactando el área de prensa.
4. El mismo procedimiento se puede seguir para conseguir una cita en algún restaurante, hotel, centro deportivo, cultural o recreativo, etc, sólo se necesita conocer el nombre del lugar al que se desee ir para hacer una entrevista, siempre contactando el área de relaciones públicas o prensa.
5. Todos los ejemplos anteriores se aplican al utilizar la internet y es más fácil ya que los números telefónicos o correos electrónicos pueden ser encontrados con un solo click, al localizar los directorios de las empresas o el nombre de la persona.

2.6.3.3 LA CITA

Después de haber conseguido el número telefónico o correo electrónico de la persona que se desea entrevistar, sigue la fase de concertar la cita, en caso de contar solamente con el correo electrónico, se debe mandar un e-mail expresando el deseo de entrevistar a la persona. Es necesario explicar detalladamente el asunto o

tema que se desea abordar en la entrevista, pidiéndole al entrevistado que confirme la recepción del correo electrónico y que anexe los números telefónicos en los que se le puede localizar para poder llamarle, NUNCA se debe pedir que sea él quien llame, ya que da la apariencia de que es poco el interés del reportero de entrevistarlo.

En algunos casos cuando el entrevistado es una persona famosa o de alta jerarquía, su personal de relaciones públicas es quien responde, por ello el reportero debe anexar sus datos, nombre de la empresa, cargo y números telefónicos para que pueda ser contactado por dichas personas, aunque en cualquier caso siempre se deben anexar los datos del periodista para que el entrevistado sepa quién lo contacta y el medio al que pertenece.

2.6.3.4 EL LLAMADO DE LAS CÁMARAS PARA ENTREVISTA

Posteriormente de concertar la cita con el entrevistado, se debe avisar al coordinador de producción para que elabore la solicitud de cámara portátil para entrevista, como se dijo antes, con el fin de contar con el equipo y personal técnico para la realización de la entrevista. Posteriormente el coordinador de producción, al recibir los datos de la entrevista elaborará el llamado para las cámaras. Los datos que el reportero debe entregar al coordinador son los siguientes:

1. Nombre del reportero.
2. Fecha y hora de la entrevista.
3. Lugar de la entrevista.
4. Tiempo de duración de la entrevista, (el tiempo de duración se acordará con el entrevistado).

A continuación se presenta el formato para el llamado a cámaras que se realiza en MVS.

**LLAMADO DE CÁMARAS PARA ENTREVISTA
JUEVES 3 DE JUNIO DE 2021**

REPORTERO	HORA	EVENTO	CAMARÓGRAFO
Antonio Contreras Tel. celular.....	10:00	ENTREVISTA EN EL HOSPITAL JUAREZ. AV. POLITÉCNICO S/N, EN MAGDALENA DE LAS SALINAS. DR. PEDRO LÓPEZ.	RODOLFO PÉREZ TEL. CEL.... CARLOS CALDERÓN TEL. CEL..... SE VEN CON EL REPORTERO EN LA CITA.

** Hay ocasiones en las que el reportero sale de la empresa junto con el staff, en ese caso se debe indicar que el llamado es en MVS o en la televisora.*

Como se puede apreciar, se deben agregar los números telefónicos en los que se puede encontrar al reportero o al staff, en caso de alguna demora o contratiempo, para poder averiguar qué es lo que sucede, esto normalmente es sólo para que ellos tengan contacto entre sí, por cualquier contingencia.

2.7 ELABORACIÓN DEL GUIÓN, SPOTS Y LA ESCALETA DE CONTINUIDAD.

El encargado de elaborar el guión, los **spots*** o promocionales y la escaleta de continuidad es el jefe de redacción, la mayoría de las veces se recurre a un guionista, pero como se indicó anteriormente, las empresas hoy en día lo que desean es minimizar los costos al máximo, es por ello que dentro de MVS lo común es que el jefe de redacción, no sólo revise las notas o reportajes de los reporteros, sino que al mismo tiempo desarrolle los guiones de producción y de los conductores, spots y la escaleta de continuidad. Esto debido a que su facilidad para redactar textos es muy amplia.

2.7.1 EL JEFE DE REDACCIÓN

El jefe de redacción debe aprobar y en caso necesario modificar la redacción de los reportajes. Supervisa la información que se le presenta y remedia las fallas que hubiere en ella, valora los reportajes según su importancia y encuentra la manera correcta de presentarlos a lo largo de la semana de transmisión.

Hay que recordar que dentro de la televisión, se cuenta sólo con pocos segundos para captar la atención del espectador, es por ello que la elección de los temas y presentarlos según su relevancia es muy importante. Además de esto, el redactor debe ser capaz de dar a la noticia o reportaje, la intención necesaria para que el público desee saber más sobre ellos, su tarea parece fácil pero en realidad no es así, ya que debe ser original y creativo para poder realizar una buena redacción. Su herramienta más importante después de la creatividad es tener a la mano un buen diccionario, ya sea temático, de lengua nacional y extranjera y por supuesto otro de sinónimos.

A continuación se presenta el guión de uno de los días de transmisión, sin embargo es necesario decir que el formato que se sigue, es el mismo para todos los programas de la semana. Aunque no es la única forma de presentar un guión televisivo, este formato es fácil y es el que se utiliza en todas las producciones dentro de Multivisión.

2.7.2 EL GUIÓN

A partir del guión principal o guión de producción, se hace una replica igual pero en presentación de media cuartilla, ésta es utilizada por los conductores, la presentación es de dicha forma para facilitar el manejo de las páginas, se debe de mandar imprimir en el reverso de la hoja el logotipo de la producción, esto se puede apreciar en noticieros, programas de espectáculos, economía, cultura, etc. La presentación se hace de esta forma ya que es más atractivo para el público, que si

se hiciera con hojas blancas. Más adelante se muestra el ejemplo del guión de conductores y producción de MONEDERO.

Como se apreciará en el guión de producción se utiliza una página diferente para cada uno de los elementos del programa, parecería un gasto innecesario de hojas, pero esto se debe a que es más fácil su manipulación dentro de la locación y encontrar la información dentro de la guía de continuidad es más sencillo, debido a su numeración.

Se deben hacer varias copias del guión en presentación de cuartilla completa, una debe ser para el productor, otra para el director, otra para el coordinador de producción y una para cada uno de los camarógrafos por lo menos, de esta manera todos los involucrados dentro de la grabación, tendrán idea de la información que manejará el programa.

Las copias de media cuartilla, se entregarán solamente a los conductores, cada uno debe tener una copia completa del guión, o en su defecto sólo las páginas que contienen sus intervenciones.

A continuación se presentan los ejemplos de cómo deben ser realizados los guiones, tanto para los conductores como para la producción. El guión de producción se presenta completo en el anexo 3.

GUIÓN - CONDUCTORES

MONEDERO

“DIVIÉRTASE HACIENDO RENDIR SU PRESUPUESTO”

Con Tere Saldívar y Pedro Romo

1 SALUDOS TEASSER

[NOTA: TERE Y PEDRO A CUADRO]

[NOTA: TERE A CUADRO]

BIENVENIDO.....PREPÁRESE PARA ESCUCHAR LAS MEJORES OPCIONES QUE LE PERMITIRÁN “ESTIRAR” SU PRESUPUESTO.....

[NOTA: PEDRO A CUADRO]

LE TENEMOS LA MEJOR OFERTA PARA HACER RENDIR SU GASTO.....AQUÍ EN “MONEDERO”.

[NOTA: TERE A CUADRO]

PROCEDENTE DE ITALIA LLEGA A MÉXICO UNA FRANQUICIA MUY INTERESANTE..... SE TRATA DE VIDEOCAJEROS.... AQUÍ EN MONEDERO LE DIREMOS CÓMO INVERTIR EN ESTE NEGOCIO....

[NOTA: PEDRO A CUADRO]

LLENE DE FANTASÍAS A SUS HIJOS EN SU PROPIA CASA.... LE DIREMOS CÓMO DECORAR HABITACIONES INFANTILES.....

GUIÓN - PRODUCCIÓN

1 SALUDOS TEASSER

Duración: 0'27''

[NOTA: TERE Y PEDRO A CUADRO]

[NOTA: TERE A CUADRO]

BIENVENIDO.....PREPÁRESE PARA ESCUCHAR LAS MEJORES OPCIONES QUE LE PERMITIRÁN "ESTIRAR" SU PRESUPUESTO.....

[NOTA: PEDRO A CUADRO]

LE TENEMOS LA MEJOR OFERTA PARA HACER RENDIR SU GASTO.....AQUÍ EN "MONEDERO".

[NOTA: TERE A CUADRO]

PROCEDENTE DE ITALIA LLEGA A MÉXICO UNA FRANQUICIA MUY INTERESANTE..... SE TRATA DE VIDEOCAJEROS.... AQUÍ EN MONEDERO LE DIREMOS CÓMO INVERTIR EN ESTE NEGOCIO....

[NOTA: PEDRO A CUADRO]

LLENE DE FANTASÍAS A SUS HIJOS EN SU PROPIA CASA.... LE DIREMOS CÓMO DECORAR HABITACIONES INFANTILES.....

2 ENTRADA

Duración: 0'00''

ENTRADA INSTITUCIONAL

29 VENTA PROGRAMA 4

Duración: 0'07''

[NOTA: TERE Y PEDRO A CUADRO]

NOTA: PEDRO A CUADRO]

MAÑANA CONVIÉRTASE EN EMPRESARIO POR INTERNET.....

[NOTA: TERE A CUADRO]

TAMBIÉN LE VAMOS A DECIR CÓMO HACER CINE EN SU CASA.....

30 SALIDA

Duración: 0'00''

SALIDA INSTITUCIONAL

2.7.3 SPOTS

Los spots o promocionales son un pequeño avance publicitario, de lo que contendrá el programa del día, se hacen grabaciones de los spots dentro de la locación, el mismo día que se graba el resto de los programas de la semana de MONEDERO, a continuación se presenta el formato de grabación de spots que se utiliza dentro MVS.

MVS TELEVISIÓN

CANAL 52

TÍTULO: MONEDERO DEL 14 AL 18 DE JUNIO

GUIONISTA:

PRODUCTOR: DEGRÉE DE LEÓN

LOCUTOR: TERE Y PEDRO

LUNES 14

SOY TERE SALDÍVAR

¿CONOCE LOS MITOS SOBRE EL DINERO? AQUÍ LE DIREMOS CUÁLES SON..... NO SE PIERDA MONEDERO 8 DE LA NOCHE

MARTES 15

SOY PEDRO ROMO

HOY HABLAREMOS SOBRE LAS ETIQUETAS ELECTRÓNICAS Y SU FUNCIÓN DENTRO DE LOS CENTROS COMERCIALES..... NO SE PIERDA MONEDERO 8 DE LA NOCHE

MIÉRCOLES 16

SOY TERE SALDÍVAR

¿SABE LO QUE ES EL ISAI? HOY LE DIREMOS DE QUE SE TRATA..... MONEDERO 8 DE LA NOCHE

JUEVES 17

SOY PEDRO ROMO

HOY COMENTAREMOS SOBRE UNA NUEVA FRANQUICIA..... LOS VIDEOCAJEROS... NO SE PIERDA MONEDERO 8 DE LA NOCHE

VIERNES 18

SOY TERE SALDÍVAR

¿QUIERE SER UN EMPRESARIO POR INTERNET?...LE DAREMOS LAS MEJORES RECOMENDACIONES PARA LOGRARLO...NO SE PIERDA MONEDERO 8 DE LA NOCHE

2.7.4 LA ESCALETA DE CONTINUIDAD

JUEVES 17 DE JUNIO DE 2021

PAG	SECCIÓN	CONDUCTOR	REPORTERO	ORIGEN	DURACIÓN
1	SALUDOS TEASSER	TS/PR	ENTRADA	LOCACIÓN	1:00
2	ENTRADA				
3	INTRO VIDEOCAJEROS	TERE	INTRO	LOCACIÓN	:15
4	VIDEOCAJEROS		REPORTERO		3:30
5	VENTA PROGRAMA 1	PEDRO	TEXTO	PISTA VIDEO	:15
6	CITA ECONÓMICA	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:15
7	PRIMER CORTE				
8	TEXTO	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:30
9	INTRO. COM. VIDEOCAJEROS	TERE	INTRO	LOCACIÓN	:15
10	COMENTARIO VIDEOCAJEROS		ESPECIALISTA	LOCACIÓN	4:00
11	INTRO DEC. HAB. INFAN.	PEDRO	INTRO	LOCACIÓN	:15
12	DECORACIÓN HAB. INFANTIL		REPORTERO		3:30
13	VENTA PROGRAMA 2	TERE	TEXTO	PISTA VIDEO	:15
14	TRIVIA	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:15
15	SEGUNDO CORTE				
16	RESPUESTA TRIVIA	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:15
17	INTRO. COM. DEC. HAB. INF.	TERE	INTRO	LOCACIÓN	:15
18	COMENTARIO DEC. HAB. INF.		ESPECIALISTA	LOCACIÓN	4:00
19	LISTA DE DISCOS	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:30
20	RECOMENDACIÓN DISC.	PEDRO	TEXTO	GRÁFICO	:30
21	VENTA PROGRAMA 3	TERE	TEXTO	PISTA VIDEO	:15
22	TIPS DE OCIO	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	1:00
23	TERCER CORTE				
24	NUMERALIA	VOZ OFF	TEXTO	GRÁFICO	:30
25	INTRO CÁPSULA STEREN	TERE	INTRO	LOCACIÓN	:15
26	CÁPSULA STEREN		REPORTERO		2:30
27	INTRO EN FUGA	PEDRO	INTRO	LOCACIÓN	:15
28	EN FUGA		REPORTERO		1:30
29	VENTA DE PROGRAMA	TS/PR	TEXTO	PISTA VIDEO	1:00
30	SALIDA				

Como se puede apreciar la escaleta de continuidad es una réplica del guión, indica en forma concisa lo que se presentará dentro del programa, y la secuencia precisa que se debe seguir. Además describe la forma como será presentada la información que contienen los reportajes y las secciones fijas, así como su duración. La pista de video es parte del paquete gráfico del programa, todos los programas contienen este paquete gráfico y éste consta de la entrada y salida institucionales, las cortinillas, el formato y fondo de los super, gráficos y pistas de video. Estos paquetes gráficos pueden ser reconocidos dentro de cualquier programa ya que contienen el logotipo y colores del programa.

2.8 LLAMADO PARA GRABACIÓN EN LOCACIÓN. AVISANDO QUE VAMOS A SALIR

Después de hacer las solicitudes de las cámaras portátiles, y el equipo necesario para la grabación, haber realizado el guión y por consiguiente saber el contenido que tendrá el programa, ha llegado la hora de hacer el llamado a locación para el equipo de producción y el staff de MONEDERO.

Este llamado presenta la logística que se seguirá dentro de la locación, para que todos estén concientes que se trabajará bajo horarios previos, mismos que deben ser respetados en lo posible.

Ya que al solicitar una locación se hace la propuesta de tiempo estimado, la producción se protege con una hora de colchón por cualquier contingencia, pero no se debe abusar de las facilidades que son otorgadas.

**LLAMADO PARA GRABACIÓN EN LOCACIÓN
 TRANSMISIÓN “MONEDERO” DEL 14 AL 18 DE JUNIO
 LOCACIÓN: HOTEL W
 FECHA: JUEVES 3 DE JUNIO
 HORARIO: 09:00 AM “LLAMADO GENERAL”**

HORARIO	LOGÍSTICA
9:00	LLEGADA STAFF Y PRODUCCIÓN MONEDERO
9:30	MONTAJE DE CÁMARAS EN EL LOBBY DEL HOTEL
9:40	LLEGADA CONDUCTORES Y COLABORADORES / MAQUILLAJE Y VESTUARIO
10:00	INICIO GRABACIÓN PRIMER PROGRAMA EN EL LOBBY DEL HOTEL
10:40	DESMONTAJE DE EQUIPO Y TRASLADO A LA TERRAZA PISO 10
11:00	MONTAJE DE CÁMARAS EN LA TERRAZA PISO 10
11:15	INICIO DE LA GRABACIÓN DEL SEGUNDO Y TERCER PROGRAMA
13:00	DESMONTAJE DE EQUIPO Y TRASLADO AL RESTAURANTE
13:20	MONTAJE DE CÁMARAS EN EL RESTAURANTE
13:30	INICIO DE LA GRABACIÓN DEL CUARTO Y QUINTO PROGRAMA
15:00	DESMONTAJE DE EQUIPO Y SALIDA DEL HOTEL W

CAPÍTULO III.

PRODUCCIÓN. EL TRABAJO DURO.

En el capítulo anterior se habló sobre todo el proceso que debe seguirse, para poder hacer la grabación de un programa dentro de una locación o la preproducción. Ahora toca ver la manera cómo se hace dicha grabación.

Este capítulo tiene la finalidad de presentar cómo se hace la grabación de la entrevista para el reportaje, las ordenes de edición, secciones fijas y la grabación del programa. Se dijo antes que la grabación de los cinco programas de la semana, se hace el mismo día en la misma locación, ya que el proceso es el mismo para los cinco programas sólo se explicará la grabación de uno de los días. Veremos todo lo concerniente a la iluminación, audio y video para la grabación del programa y de las entrevistas, así como las técnicas de levantamiento de imagen, para la edición de los reportajes y del programa, y la manera de realizar la calificación del material videograbado.

3.1 REALIZACIÓN DE REPORTAJES. EL CONTENIDO.

*“El reportaje por lo general tiene semejanzas con la noticia, la entrevista y la crónica, a veces también con el ensayo, la novela corta y el cuento. Una de las misiones del reportaje es la de completar la noticia, al mismo tiempo que la complementa y profundiza”.*¹⁴

Dentro de la producción de MONEDERO la misión de los reportajes es esa precisamente, y es por ello que son la materia prima del programa. Los encargados de buscar y traer estos reportajes son los reporteros.

Como se vio en el capítulo anterior, el reportero debe de seguir tres pasos después de recibir la asignación de sus reportajes, éstos son buscar al entrevistado, conseguir la cita y el llamado de las cámaras, ya que la asignación de temas para los reporteros se hace en base a la especialidad o conocimiento previo del tema que tienen ellos, no hay ningún problema en que realicen estos pasos antes de la investigación profunda del mismo, que se hace antes de la entrevista del reportaje y esa investigación tiene la finalidad de que el reportero esté lo más preparado posible, para poder realizar una buena entrevista.

3.1.1 LA ENTREVISTA DEL REPORTAJE.

Todos los reportajes contenidos dentro de MONEDERO, están fundamentados en entrevistas a personas especializadas en el tema que se desarrollará dentro del reportaje.

La entrevista televisiva “es un género informativo que tiene como objeto el averiguar datos, obtener valoraciones o pronunciamientos sobre un hecho de actualidad determinado, o sobre un personaje que es noticia; en definitiva, se trata de

¹⁴ Vicente Leñero y Carlos Marín. *Op. Cit.* Pág. 43.

*conocer aspectos nuevos a partir del diálogo con los entrevistados. Esta forma de conversación que se realiza con el testimonio de una o varias cámaras, debe ser realmente interactiva y no una suma de monólogos”.*¹⁵

Antes de realizar la entrevista el reportero debe prepararse para ella, esto lo logra al hacer una investigación profunda previa a la cita de la entrevista. Todo buen reportero lleva una lista de preguntas que le servirán de guía para poder conducir a su entrevistado, esto con el fin de que él diga lo que desea saber el reportero.

Las preguntas básicas de la noticia son un buen comienzo para desglosar la entrevista del reportaje, así que un reportero debe preguntarse el qué, quién, cómo, dónde, cuándo, por qué, para qué, sobre el tema que desea desarrollar, este cuestionario previo evitará que el entrevistado divague sobre temas o aspectos que no le interesan al reportero. Aunque siempre se deja la última pregunta abierta para que el entrevistado diga lo que quiera.

La investigación previa del tema, le permite al reportero delimitar con exactitud la entrevista para su reportaje, evitando que se extienda demasiado. Al comenzar la entrevista el reportero debe indicar en la grabación, el nombre del entrevistado, cargo y tema a desarrollar, para que quede registrado en la cinta.

A continuación se presentan algunos consejos para lograr una buena entrevista para televisión:

- a) Investigar sobre el tema antes de hacer el cuestionario de la entrevista.
- b) Hacer preguntas breves y concisas, que impidan que la respuesta sea un monosílabo.
- c) Grabar los datos del entrevistado y el reportaje al inicio, para el **stock***.

¹⁵ Armand Balsebre. Et. al. *La entrevista en radio, televisión y prensa*. España. Editorial Cátedra. 1998. Pág. 151.

- d) Llegar con tiempo suficiente para poder tener una plática previa con el entrevistado, esto con la finalidad de explicarle como se llevará acabo la entrevista.
- e) Tratar al entrevistado con amabilidad, para evitar que se ponga nervioso frente a la cámara.
- f) Pedirle al entrevistado cuando esté frente a la cámara, que la vea y hable hacia ella como si fuera un amigo cercano, esto para lograr que su apariencia a cuadro sea natural.
- g) Agradecer al entrevistado por las facilidades otorgadas, para mantener esa fuente dispuesta a dar información en ocasiones posteriores.

3.1.2 LA GRABACIÓN DE LA ENTREVISTA

Antes de iniciar la grabación de la entrevista para el reportaje que contendrá el programa de MONEDERO, el camarógrafo y el iluminador deben de revisar el lugar donde posiblemente se pueda realizar dicha grabación, esto para ver qué objetos o fuentes de luz pueden ser utilizados para mejorar la imagen, es muy común que las entrevistas se graben en los lugares de trabajo de los entrevistados o bien en sus casas, así que por lo general se hace la grabación en lugares cerrados u oficinas.

Hay casos en los que la grabación de la entrevista para el reportaje se hace con la ayuda del iluminador, pero en otras el camarógrafo es quien se encarga de todo el trabajo, para ello utiliza la iluminación del lugar o el **sun gun***, sin embargo el reportero rara vez se preocupa de estos por menores, el sólo se dedica a hacer la entrevista.

A continuación se presentan algunas de las indicaciones que deben seguirse en cuanto a la iluminación para entrevista¹⁶:

¹⁶ Carl Hersh, *Producción televisiva. El contexto latinoamericano*. México. Trillas. 1995. Págs. 98 y 99.

1. La silla debe ser colocada a un metro por lo menos de la pared, para evitar “aplastar” al entrevistado. Este término significa que al estar el entrevistado muy cerca de la pared, si no cuenta con iluminación detrás de él, dará el efecto en la pantalla de estar pegado a la pared, de ser parte de ella.
2. Deben de utilizarse todas las fuentes de luz disponibles, por ejemplo la luz de la ventana o de los focos de la habitación. Para crear sombras que eviten el efecto de aplastamiento.
3. Se debe de colocar la luz de iluminación profesional, en un ángulo de 45° enfrente y al lado del entrevistado, siempre atrás de la cámara.
4. Si se graba en exteriores se debe evitar la luz del medio día a toda costa, ya que las sombras que produce son desfavorables para el entrevistado.
5. Al grabar en exteriores y usando la luz solar, el entrevistado debe de colocarse con la cara directamente mirando el sol.

Siguiendo estos pequeños consejos siempre se logrará una buena iluminación para la entrevista.



La grabación de audio se hace mediante un micrófono **Lavalier*** o de solapa, este es conectado a la entrada de audio de la cámara, por medio de un cable de audio. Dentro de MONEDERO la entrevista se grababa a una sola cámara, sin tomar

al reportero, la toma: medium shot (más adelante se explica cada tipo de toma o **shot*** que existe dentro de la televisión), esto debido a que el entrevistado por lo general se encuentra sentado.

3.1.3 LEVANTAMIENTO DE IMAGEN

A diferencia de la entrevista de prensa o radio, la entrevista en televisión debe de sustentarse en imágenes, las cuales son obligación del mismo reportero para encontrarlas, es por ello que al localizar el lugar donde pueden ser obtenidas, manda al camarógrafo a hacer un levantamiento de imagen, debe indicarle con precisión que es lo que quiere y el tema en el que se utilizará dicha grabación.

Los camarógrafos saben cual es la mejor toma para dicha imagen, y el tiempo de duración, que debe ser de por lo menos 5 segundos en una toma fija y de 10 segundos en una toma con movimiento, esto para permitir a los editores encontrar el punto exacto donde se puede cortar dicha toma, no es necesario que el reportero se los indique, a menos que desee algo en especial. Estas tomas son conocidas como levantamiento de imagen o aspectos, los cuales después de ser utilizados en la edición son agregados al stock de la empresa.

Dichos aspectos deben relacionarse de manera estrecha con el tema que se está tratando, por ejemplo si se habla de bancos, los aspectos serían tomas de fachadas de bancos, interiores, las cajas, cajeros, clientes, billetes, folletos, fachada de la casa de bolsa y del banco de México, etc. Y si se hablara de naturaleza, los aspectos serían, tomas de parques, animales, ríos, mares, personas, clima, etc, todo dependiendo del enfoque del reportaje.

3.1.4 TIPOS DE TOMAS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARA

TIPOS DE TOMAS (SHOTS)

TOMA	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="384 551 730 584">EXTREME LONG SHOT</p> 	<p data-bbox="1007 607 1070 640">XLS</p>	<p data-bbox="1190 551 1449 651">VISTA GENERAL, LARGA DISTANCIA</p> <p data-bbox="1182 696 1461 1088">Es un plano descriptivo que destaca principalmente el escenario y sirve para situar una acción, ubicando al espectador en el ambiente que rodea a los personajes.</p>
<p data-bbox="464 1126 651 1160">LONG SHOT</p> 	<p data-bbox="1015 1126 1062 1160">LS</p>	<p data-bbox="1193 1126 1445 1193">PLANO ENTERO (PE)</p> <p data-bbox="1182 1234 1461 1626">En este encuadre la figura humana toma importancia sobre el entorno, ya que ocupa el encuadre en forma completa. Es de utilidad en situaciones de movimiento o acciones físicas.</p>

TOMA	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="405 333 708 365">HOLLYWOOD SHOT</p> 	<p data-bbox="1011 389 1059 421">HS</p>	<p data-bbox="1187 338 1449 405">PLANO AMERICANO (PA)</p> <p data-bbox="1181 443 1458 898">A partir del desarrollo del western en EE.UU se comenzó a utilizar un plano más corto que el entero, para poder ver la acción de desenfundar las pistolas en contexto con el personaje. De ahí su nombre.</p>
<p data-bbox="443 907 670 938">MEDIUM SHOT</p> 	<p data-bbox="1011 963 1059 994">MS</p>	<p data-bbox="1209 911 1426 994">PLANO MEDIO (PM)</p> <p data-bbox="1181 1016 1458 1227">Permite ver el movimiento de brazos y manos y podemos observar las expresiones de los protagonistas.</p>
<p data-bbox="411 1411 702 1442">MEDIUM CLOSE UP</p> 	<p data-bbox="1002 1467 1075 1498">MCU</p>	<p data-bbox="1193 1415 1442 1554">PLANO MEDIO CORTO (PMC) O PLANO MEDIO PECHO (PMP)</p> <p data-bbox="1181 1592 1458 1944">Este recorte del espacio nos permite concentrarnos más en la expresión facial del personaje, que en el movimiento expresivo del cuerpo.</p>

TOMA	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="475 331 639 365">CLOSE UP</p> 	<p data-bbox="1011 387 1062 421">CU</p>	<p data-bbox="1198 331 1437 365">PRIMER PLANO</p> <p data-bbox="1286 387 1350 421">(PP)</p> <p data-bbox="1177 443 1461 835">Es totalmente expresivo, pero se pierde la acción completa del personaje y del medio que lo rodea. Tiene una relación exclusivamente con el personaje. Close up o acercamiento.</p>
<p data-bbox="395 1137 719 1171">EXTREME CLOSE UP</p> 	<p data-bbox="1002 1193 1070 1227">ECU</p>	<p data-bbox="1214 1137 1422 1216">PLANO DETALLE(PD)</p> <p data-bbox="1177 1249 1461 1742">Es una puntualización sobre un segmento corporal. Sobre la cara, es decir la boca, los ojos, la nariz. También sobre cualquier parte del cuerpo: una mano, un dedo, etc, o el detalle de algún objeto. Sirve para detallar.</p>

TOMA	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="475 338 643 367">TWO SHOT</p> 	<p data-bbox="1018 394 1058 423">2S</p>	<p data-bbox="1209 338 1433 423">TOMA DE DOS PERSONAS</p> <p data-bbox="1182 445 1460 797">Esta toma debe ser hecha sobre dos personajes, generalmente se ve en los encuadres grandes, es decir plano medio (MS), vista de conjunto (LS) y vista general (XLS).</p>
<p data-bbox="459 840 659 869">THREE SHOT</p> 	<p data-bbox="1018 893 1058 922">3S</p>	<p data-bbox="1209 840 1433 925">TOMA DE TRES PERSONAS</p> <p data-bbox="1182 947 1460 1299">Esta toma debe ser hecha sobre tres personajes, generalmente se ve en los encuadres grandes, es decir plano medio (MS), vista de conjunto (LS) y vista general (XLS).</p>
<p data-bbox="451 1314 667 1344">GROUP SHOT</p> 	<p data-bbox="1018 1364 1058 1393">GS</p>	<p data-bbox="1182 1314 1460 1417">TOMA DE GRUPO, 4 O MÁS PERSONAS</p> <p data-bbox="1182 1440 1460 1843">Esta toma debe ser hecha sobre un grupo de 4 o más personajes, generalmente se ve en los encuadres grandes, es decir plano medio (MS), vista de conjunto (LS) y vista general (XLS).</p>

TOMA	ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
<p data-bbox="384 338 730 367">OVER THE SHOULDER</p> 	<p data-bbox="1015 394 1062 423">OS</p>	<p data-bbox="1182 338 1457 423">POR ENCIMA DEL HOMBRO</p> <p data-bbox="1182 443 1457 1196">Esta toma se usa para poder referir que es lo que el personaje está viendo, la cámara se coloca atrás de su hombro, se usa para ver perspectivas grandes en los encuadres, por ejemplo plano medio (MS), vista de conjunto (LS) y vista general (XLS). También es común encontrarla en escenas de conversación, en tomas de Close up y medium shot.</p>

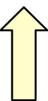
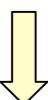
Como se puede observar los tipos de tomas o encuadres que existen en televisión son muchos y variados, aunque todo depende del enfoque que desee dar el director de cámaras, ya que puede utilizar otras tomas que se encuentran entre estos planos, pero por lo general éstas son las más utilizadas y las que todos conocen. Fuente de estos tipos de tomas: ¹⁷

Es muy común que todo el personal que labora dentro de una televisora, maneje los nombres o términos de las tomas en inglés, ya que es la forma más conocida como son referidas las tomas y dentro de los guiones, se usan del mismo modo las abreviaturas en inglés. A continuación se mencionan los movimientos de cámara, dirección y nombre técnico: ¹⁸

¹⁷ Raymond Bravo. *Op. Cit.* Págs. 89 y 92.

¹⁸ Jorge E. González Treviño. *Televisión y comunicación. Un enfoque teórico-práctico.* México. Alhambra. 1994. Págs. 120 y 121.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

MOVIMIENTO	DIRECCIÓN	NOMBRE TÉCNICO	DESCRIPCIÓN
PANEO	DERECHA 	PAN RIGHT	Giro de la cámara sobre su eje de izquierda a derecha.
PANEO	IZQUIERDA 	PAN LEFT	Giro de la cámara sobre su eje de derecha a izquierda.
TILT	ABAJO 	TILT DOWN	Movimiento de la cámara sobre su eje de arriba hacia abajo.
TILT	ARRIBA 	TILT UP	Movimiento de la cámara sobre su eje de abajo hacia arriba.
TRAVEL	DERECHA 	TRAVEL RIGHT	Desplazar el transporte con la cámara horizontalmente y en línea recta de izquierda a derecha.
TRAVEL	IZQUIERDA 	TRAVEL LEFT	Desplazar el transporte con la cámara horizontalmente y en línea recta de derecha a izquierda.
TRAVELIN	NO ESPECÍFICA 	TRAVELIN	Desplazar el transporte con la cámara sin dirección definida, con pequeños cambios de dirección, círculos completos, etc.
DOLLY	ADELANTE 	DOLLY IN	Desplazar la cámara con el transporte hacia delante. El campo visual es mayor que con el zoom.
DOLLY	ATRÁS 	DOLLY BACK	Desplazar la cámara con el transporte hacia atrás. El campo visual es mayor que con el zoom.
ZOOM	ADELANTE 	ZOOM IN	Movimiento del lente para acercar un objeto cerrando el campo visual.
ZOOM	ATRÁS 	ZOOM BACK	Movimiento del lente para alejar un objeto abriendo el campo visual.
PEDESTAL	ARRIBA 	PEDESTAL UP	Movimiento para elevar la cámara por medio del pistón del transporte, sirve para variar la altura hacia arriba.
PEDESTAL	ABAJO 	PEDESTAL DOWN	Movimiento para elevar la cámara por medio del pistón del transporte, sirve para variar la altura hacia abajo.

3.1.5 GRABACIÓN DE VOZ OFF. PROTOOLS

Después de realizar la entrevista del reportaje para MONEDERO, sigue el momento de hacer la orden de edición, ésta contiene un guión del reportaje o nota, además de las instrucciones de las inserciones de video de la entrevista y gráficos, las inserciones de la entrevista tienen la información más importante que se obtuvo dentro de ésta.

Más adelante se podrá ver el modo de redactar una orden de edición para reportaje. La orden de edición contiene un pequeño guión que es leído por el reportero dentro de una cabina de audio, donde es editada y entregada la grabación del audio en una cinta de video, llamada grabación de **voz off***

Dentro de MVS las cabinas de **audio*** trabajan con el programa **Protools***. En pocas palabras la grabación de voz off, es solamente una grabación exclusivamente de audio, y sirve dentro de una edición para dar una línea que seguir al editor, que ilustrará las palabras que contenga esa voz off.

PROTOOLS.

Protools es un programa de edición de audio digital no lineal que tiene integrados **ecualizadores***, **reverberadores*** y retardadores esto la convierte en una estación de trabajo completa que no requiere de equipo externo, sin embargo al utilizarse dentro de una cabina de audio, necesita una consola analógica para recibir la señal de micrófonos, para mezclar dos o tres señales a un solo **canal*** del programa.

Protools tiene la ventaja de sincronizar el programa o secuencia, con el **código de tiempo*** (time code) de la máquina de **videotape*** asignada, lo cual evita que el código de tiempo se rompa. El ingeniero de audio es el encargado de ecualizar el audio y editarlo antes de grabarlo en la cinta de video.

PROGRAMA PROTOOLS



En cuanto a la grabación de voz off, ésta se hace dentro de una cabina de audio y es editada con Protools, dentro de MVS estas cabinas cuentan con consolas de 16 y 21 canales, equipo periférico, excitadores, moduladores, DAT, CD, DEK y cinta de video Betacam SP y DV-CAM.

Al ser un programa de edición no lineal, Protools permite hacer todas las variaciones que queramos al audio, en la computadora y escucharlas en el momento deseado, hasta lograr la mejor edición antes de copiar el contenido en la cinta de video. Los errores más comunes que tienen los locutores, son la velocidad de lectura que puede ser muy rápida o lenta, falta de intención en la voz, errores al leer, pronunciación mala o deficiente, sonido de respiración o saliva, **gis***, **fluter***, etc. Sin embargo con el editor de audio o Protools todos estos errores son eliminados para dejar un audio perfecto.

CABINA DE AUDIO CON PROTOOLS



3.1.6 CALIFICACIÓN DE MATERIAL

La calificación del material videograbado tiene la finalidad de saber en que lugar preciso o código de tiempo del videotape, se encuentra lo que deseamos que sea ingresado en la edición, para la calificación de material videograbado de una entrevista, se tienen tres tipos de material:

1. videotape de la entrevista.
2. videotape de voz off.
3. videotape de aspectos o levantamiento de imagen.

Para poder hacer una buena calificación de material hay que describir qué es una cinta de video y el código de tiempo. Pero en pocas palabras, la calificación de material sólo es una lista de los códigos de tiempo y la descripción de las imágenes o audio, que se encuentran en ese código de tiempo determinado.

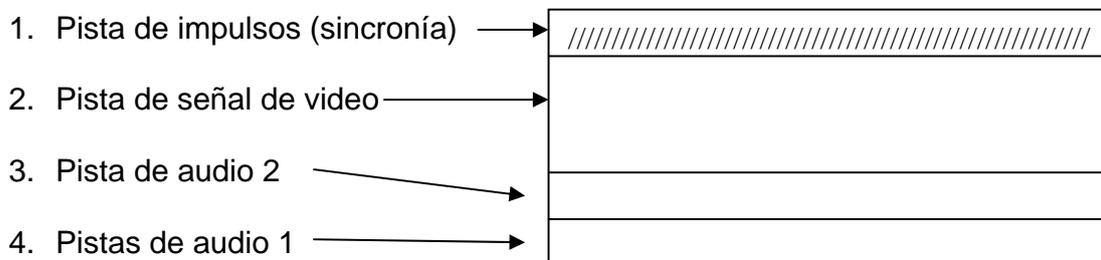
3.1.7 LA CINTA DE VIDEO (CINTA MAGNÉTICA) Y EL CÓDIGO DE TIEMPO.

La cinta de video opera casi como una cinta de audio común, sirve para almacenar información electrónica en una cinta magnética, las señales electromagnéticas que contienen las cintas de video, al ser leídas por una cabeza de la máquina de videotape, dan como resultado la señal original de video. La cinta de video está hecha de una base plástica con óxido metálico o una cobertura pura de metal. Las cintas de video utilizadas dentro de la televisión vienen encerradas en un cassette plástico, para evitar que sea tocada la cinta cuando se use, es por ello que se llaman videocassettes o videotapes.

Cada cinta de video está dividida en **tracks o pistas***. La primera pista es utilizada por el video en el cual se graba la información visual, basada en la luminosidad y color de los objetos grabados, procesa 4.2 mhz de información. Esta pista es la que abarca un número mayor de grosor ya que es similar a $\frac{3}{4}$ partes del ancho de la cinta.

Las tres pistas restantes corresponden al audio, y este puede ser grabado en audio mono aural o estéreo.

Para lograr la postproducción, un track de audio debe ser utilizado al grabar insertando la sincronía, la cual permite ver la tensión de la cinta, también permite sincronizar dos o más máquinas usadas durante el proceso de edición.



CÓDIGO DE TIEMPO (TIME CODE)

El código de tiempo (T.C.) es una señal digital que va grabada en un canal de la cinta, generalmente el track tres, estos impulsos electromagnéticos tienen la forma de un reloj de horas (H), minutos (M), segundos (S) y cuadros (C), los cuadros también son conocidos como **frames***, este código de tiempo no varía aunque la cinta sea sacada de la videogradora y se vuelva a meter, siempre indicará el mismo tiempo con el que fue grabado. Esto permite que al hacer la edición ya sea lineal o no lineal, se haga un trabajo más rápido y preciso.

TIME CODE (T.C.)

05: 16: 39: 10 H M S C

3.1.8 LA ORDEN DE EDICIÓN

La orden de edición contiene, todo lo que será ingresado dentro del reportaje a la hora de ser editado, y para lograr que el trabajo del editor sea más rápido, es preciso realizar una orden de edición que contenga todos los aspectos que el reportero desea que sean agregados dentro de esta edición. A continuación se presenta la orden de edición de uno de los reportajes que contendrá nuestro programa de MONEDERO, el esquema es igual a los que se realizan dentro de MVS. Los datos que debe contener la orden de edición son el texto del guión de la voz off, las inserciones de la entrevista, el número de cassette (TAPE) y el time code (T.C.) donde se encuentran los **insertos***, descripción de las gráficas, redacción correcta de los **super***, como nombre del entrevistado, puesto, profesión, etc. Si el reportero desea que una imagen específica sea puesta en la edición debe de hacer la descripción al editor para que la use.

Todo lo que está escrito excepto los insertos de audio (que también contienen video de la entrevista) son leídos por el reportero y grabados en voz off, se menciona

con precisión las partes de la entrevista que deben ser insertadas dentro de la edición, junto con el time code (T.C.) correspondiente, ya que permite que la edición sea más rápida evitando que el editor sea quien busque en el videotape, el lugar donde se encuentra el comentario o imagen específica. Es de mucha ayuda para el editor que además se agregue el inicio del diálogo o bien la descripción de la imagen.

Por lo general una orden de edición debe contener la descripción de los insertos tanto de imagen como de video, pero en el caso de MVS sólo se hace la descripción del audio; por lo que respecta a de la imagen ésta se hace solamente cuando se requiera de una imagen específica, debido a que los editores de MVS tienen la experiencia necesaria para tomar la mejor decisión sobre que toma utilizar, solo requieren el material de aspectos de la entrevista.

En cuanto a los gráficos estos se hacen con ayuda de un programa de computadora que sea capaz de generar caracteres tipográficos (letras), o bien insertar imágenes fijas o fotografías. Después de elaborarlos son agregados a la edición de video, cabe mencionar que esto sólo es posible dentro de la edición no lineal. Como se puede apreciar se escriben en negritas las inserciones de los gráficos, para que resalten del resto del texto, esto para que puedan ser diferenciados por el editor de manera rápida.

A continuación la orden de edición de uno de nuestros reportajes:

FRANQUICIA VIDEOCAJEROS
REPORTERO: ASTRID ESPINOZA

ORIGINARIOS DE ITALIA, LLEGARON A MÉXICO PARA QUE LOS AMANTES DEL SÉPTIMO ARTE DISFRUTEN A LA HORA QUE DESEEN DE UNA BUENA PELÍCULA EN LA COMODIDAD DE SU HOGAR, SIN IMPORTAR QUE EL VIDEO CLUB DE SU PREFERENCIA ESTÉ CERRADO.

ESTA MARAVILLA EN BENEFICIO DE LOS CIENTOS DE CINÉFILOS ES GRACIAS A LOS VIDEOCAJEROS, ES DECIR MÁQUINAS QUE MEDIANTE UNA TARJETA PREPAGADA EXPENDEN PELÍCULAS EN FORMATO DVD O VHS, CONCEPTO QUE HA SIDO TODO UN ÉXITO.

ESTA TECNOLOGÍA ARRIVÓ A MÉXICO DESDE HACE UN AÑO MEDIANTE LA EMPRESA VIDEOMATIC QUE BUSCA SU EXPANSIÓN A TRAVÉS DE LA FRANQUICIA.

[INSERTO AUDIO
NOMBRE: MANUEL SALCEDA / DIRECTOR DE OPERACIONES [NOTA: SUPER]
TAPE: 634
DESDE: T.C. 00.14.44..... La verdad es que....
HASTA: T.C. 00.15.09.....que le dan los bancos]

A 12 MESES DE PISAR TERRITORIO MEXICANO, HAN LOGRADO COLOCAR UN BUEN NÚMERO DE FRANQUICIAS A NIVEL NACIONAL, AUNQUE TODAVÍA EL MERCADO PROMETE POTENCIAL PARA EXPLOTAR.

[INSERTO AUDIO
NOMBRE: MANUEL SALCEDA
TAPE: 634
DESDE: T.C. 00.15.10.....empezamos con una tienda....
HASTA: T.C. 00.15.21.....cada vez más]

[NOTA: GRÁFICO]
ESTE TIPO DE NEGOCIO LE PERMITE TENER UN VIDEO CLUB CON HORARIO ESTABLECIDO Y AL MISMO TIEMPO UN CAJERO CON ATENCIÓN LAS 24 HORAS DEL DÍA YA QUE LA MÁQUINA TE BRINDA LOS SERVICIOS DE RENTA, DEVOLUCIÓN Y RECARGAR CRÉDITO, ETC.

Y SI USTED ESTÁ INTERESADO EN INVERTIR, PONGA ATENCIÓN SOBRE LAS VENTAJAS QUE ESTA FRANQUICIA LE BRINDA:

[INSERTO AUDIO

NOMBRE: MANUEL SALCEDA]

TAPE: 634

DESDE: T.C. 00.15.58.....Para manejar tu negocio....

HASTA: T.C. 00.16.23.....tradicionales.....LIGAR CON..... T.C. 00.16.32..... tus clientes primero.....HASTA negocio tradicional.....T.C. 00.16.42.....]

[NOTA: GRÁFICO]

LA FRANQUICIA TIENE UN COSTO DE 100 MIL DOLARES E INCLUYE:

- 1. LA VIDEOMATIC 1421, MÁQUINA CON 2 PANTALLAS Y CAPACIDAD PARA 1400 DVD'S, INTERACTIVO PARA JUEGOS.**
- 2. MOBILIARIO ADICIONAL PARA ALMACENAR OTROS 1400 DVD'S.**
- 3. EQUIPO DE COMPUTO Y SISTEMA OPERATIVO.**
- 4. CAPACITACIÓN, ASESORÍA.**
- 5. PAQUETE ARQUITECTÓNICO, LETRERO LUMINOSO.**
- 6. INVENTARIO DE PELÍCULAS.**

SI DESEA MAYOR INFORMACIÓN TOME NOTA:

[INSERTO AUDIO

NOMBRE: MANUEL SALCEDA]

TAPE: 634

DESDE: T.C. 00.20.06.....Directamente en nuestras....

HASTA: T.C. 00.20.35.....que ellos tienen]

PARA MONEDERO ASTRID ESPINOZA

3.1.9 LAS SECCIONES FIJAS

La realización de las secciones fijas al igual que los reportajes requiere de investigación, debido a su corta duración dentro del programa esta investigación es un poco más pequeña que la de los reportajes, pero no por ello menos importante. Como se mencionó con anterioridad la credibilidad de un programa se sustenta en su información y el que ésta sea fidedigna y objetiva.

A continuación se presentan las ordenes de edición de algunas de las secciones fijas del programa, y la forma como se presentarán a cuadro dentro del mismo. Debido a que su realización y presentación son muy similares no se hará mención de todas, pero se aclararán aquellas que tengan similitudes. Aunque la elaboración de gráficos forma parte de la postproducción, creo necesario mostrarlos para poder apreciar cómo es que estas secciones son ilustradas.

La realización de los reportajes y la sección **“En fuga”** es exactamente igual, sólo difieren en el tiempo de duración ya que “En fuga” es mucho más corta, siendo de esta manera un minireportaje. Dentro de la orden de edición de esta sección deben agregarse los insertos, gráficos y códigos de tiempo para que los editores puedan realizar su trabajo.

Las secciones **“Ferias y expos”**, y las **“Recomendaciones de libros, discos y cine”** se graban dentro de la locación, permitiendo que los conductores al presentarlas hagan comentarios y recomendaciones propias a los eventos y artículos que presentan. La recomendación discográfica puede apreciarse en el guión de producción (ver anexo 3).

Dentro de la orden de edición de **“Texto”** se debe agregar el texto de la voz off, códigos de tiempo y el gráfico a ingresarse, queda como optativa la inserción de una foto o grafico con movimiento, la cual siempre deberá ser del lado derecho de la pantalla. En esta sección no se hace edición de imágenes del levantamiento de imagen o stock, sólo de gráficos. Como se puede apreciar en el ejemplo la sección cambia de nombre, esto se debe a que la palabra texto, no le dice nada al televidente, sin embargo en este caso al cambiar el nombre por **“Consumidores”**, se informa a la audiencia de que se habla dentro de ella. A continuación se muestra la orden de edición y su presentación a cuadro:

[INSERTO AUDIO]

TAPE: 640

DESDE: T.C. 00.16.00

HASTA: T.C. 00.16.30

REVOLOTEAN POR TODAS PARTES CON LA VANA ESPERANZA DE ENCONTRAR SENTIDO A SU VIDA, SON 1700 LOS MILLONES DE CONSUMIDORES EN TODO EL MUNDO, QUE BUSCAN FELICIDAD EN LA COMPRA DE SATISFACTORES, UN CONSUMISMO QUE CRECE A PASOS AGIGANTADOS Y QUE TIENE A ESTADOS UNIDOS COMO EL MAYOR DERROCHADOR, MIENTRAS 1200 MILLONES VIVEN EN LA POBREZA A NIVEL GLOBAL.

[NOTA: GRÁFICO]

¿CONSUMO ES FELICIDAD?

- **1700 MILLONES DE CONSUMIDORES.**
- **1200 MILLONES VIVEN EN POBREZA.**
- **ESTADOS UNIDOS, EL MAYOR DERROCHADOR.**

FUENTE: INSTITUTO WORLDWATCH, ESTADOS UNIDOS.

La presentación a cuadro de esta sección sería de la siguiente manera:

MONEDERO / CONSUMIDORES

¿CONSUMO ES FELICIDAD?

- **1700 MILLONES DE CONSUMIDORES.**
- **1200 MILLONES VIVEN EN POBREZA.**
- **ESTADOS UNIDOS, EL MAYOR DERROCHADOR.**

FUENTE: INSTITUTO WORLDWATCH, ESTADOS UNIDOS.

Las ordenes de edición de las secciones “**Trivia**”, “**Tips**”, “**Tips de ocio**” y “**Divisas y tasas**”, se realizan de la misma manera que la de “**Texto**”, dentro de ellas se ingresan los insertos de voz off, códigos de tiempo y gráficos, estos últimos van cambiando conforme la información de la voz off lo hace, sincronizándolos de esta manera. Igual que la edición de “**Texto**” sólo se hace la edición de video por medio de gráficos, éstos pueden ser fijos o con movimiento.

Como se puede apreciar en la escaleta de continuidad la sección “**Trivia**”, está dividida en dos segmentos, sin embargo su orden de edición se presenta unida, simplemente se especifica en la duración que está dividido su tiempo.

A continuación la orden de edición y presentación a cuadro de “**Trivia**”.

TRIVIA

Duración: 15’- 15’

PREGUNTA TRIVIA

[INSERTO AUDIO]

TAPE: 643

DESDE: T.C. 00.18.00

HASTA: T.C. 00.18.30

¿CONOCE USTED LAS AFORES QUE LE COBRAN MENOS COMISIÓN POR LA ADMINISTRACIÓN DE SU FONDO PARA EL RETIRO?

[NOTA: GRÁFICO]

¿CONOCE USTED LAS AFORES QUE LE COBRAN MENOS COMISIÓN POR LA ADMINISTRACIÓN DE SU FONDO PARA EL RETIRO?

RESPUESTA TRIVIA

SEGÚN LA COMISIÓN NACIONAL DEL SISTEMA DE AHORRO PARA EL RETIRO, LA CONSAR, LAS AFORES MENOS CARAS SON AZTECA, ACTINVER E INBURSA.

[NOTA: GRÁFICO]

R: SEGÚN LA CONSAR, LAS AFORES MENOS CARAS SON:

AZTECA (0.57%), ACTINVER (0.61%) E INBURSA (0.65%).

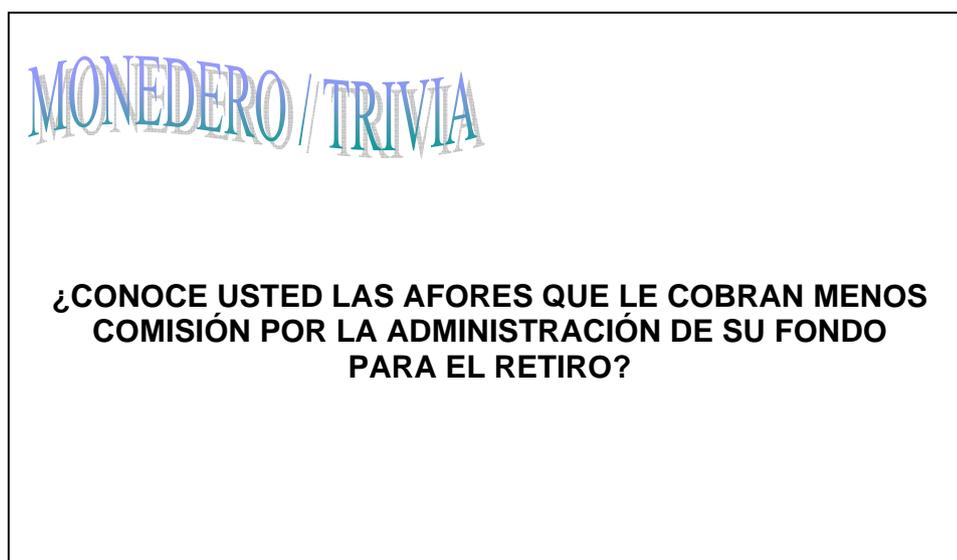
LAS TRES ADMINISTRADORAS QUE COBRAN LAS COMISIONES MÁS ELEVADAS SON ALIANZ DRESDNER, BANORTE GENERALI Y PROFUTURO GNP.

[NOTA: GRÁFICO]

LAS TRES ADMINISTRADORAS QUE COBRAN LAS COMISIONES MÁS ELEVADAS SON:

ALIANZ DRESDNER	(0.89%)
BANORTE GENERALI	(0.99%)
PROFUTURO GNP	(1.36%)

PRESENTACIÓN A CUADRO DE TRIVIA:



MONEDERO / TRIVIA

**R: SEGÚN LA CONSAR, LAS AFORES MENOS CARAS SON:
AZTECA (0.57%), ACTINVER (0.61%) E INBURSA (0.65%).**

MONEDERO / TRIVIA

**LAS TRES ADMINISTRADORAS QUE COBRAN LAS
COMISIONES MÁS ELEVADAS SON:**

ALIANZ DRESDNER	(0.89%)
BANORTE GENERALI	(0.99%)
PROFUTURO GNP	(1.36%)

Por lo que se refiere a las secciones “**Cita económica**” y “**Numeralia**”, se realizarán de la misma forma que las secciones anteriores, ingresando en la orden de edición el texto de voz off, código de tiempo y gráficos, normalmente estas secciones no cuentan con imagen ya sea fija o con movimiento, el texto debe abarcar toda la pantalla, presentando un gráfico a full (back).

[INSERTO AUDIO]

TAPE: 645

DESDE: T.C. 01.20.15

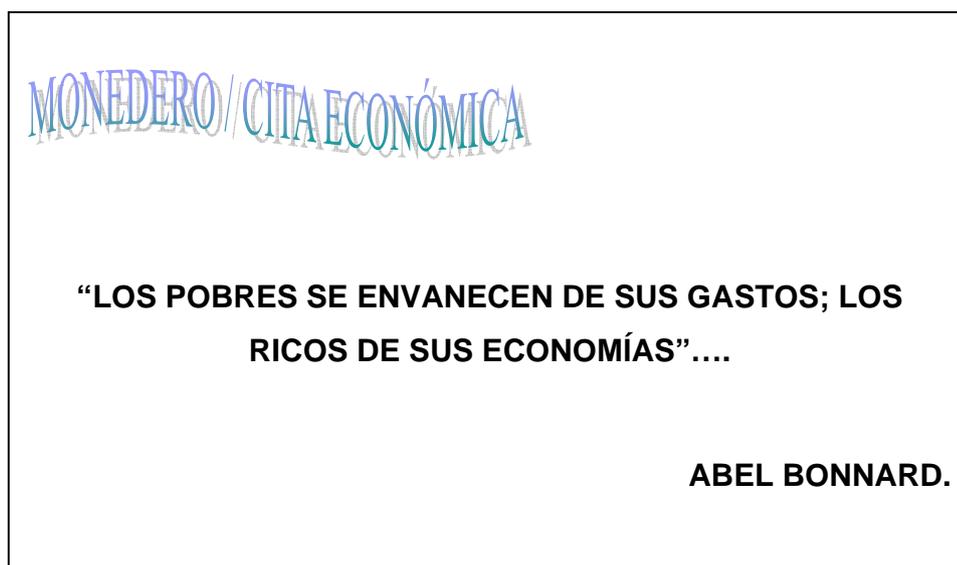
HASTA: T.C. 01.20.30

“LOS POBRES SE ENVANECEN DE SUS GASTOS; LOS RICOS DE SUS ECONOMÍAS”... ABEL BONNARD.

[NOTA: GRÁFICO]

“LOS POBRES SE ENVANECEN DE SUS GASTOS; LOS RICOS DE SUS ECONOMÍAS”.... ABEL BONNARD.

PRESENTACIÓN A CUADRO DE “CITA ECONÓMICA”:



Por último las secciones “**Lista de estrenos**” y “**Lista de discos**”, se hacen ambas de la misma manera y su realización es muy similar a las anteriores, la única diferencia es que dentro de estas secciones se ingresan una mayor cantidad de

imágenes fijas o con movimiento al gráfico, ya que la imagen debe coincidir con el artista o película que se menciona en ese momento.

LISTA DE DISCOS

Duración: 30''

[INSERTO AUDIO]

TAPE: 650

DESDE: T.C. 00.20.15

HASTA: T.C. 00.20.45

AHORA MONEDERO LE PRESENTA LA LISTA DE DISCOS MÁS VENDIDOS DE LA SEMANA, EN ESPAÑOL SE ENCUENTRA CIENTO ONCE DE TIZIANO FERRO, MTV UNPLUGGED DE DIEGO TORRES, TRES VECES TRES DE PANTEÓN ROCOCÓ.

[NOTA: GRÁFICO]

- 1. 111 CIENTO ONCE. TIZIANO FERRO**
- 2. MTV UNPLUGGED. DIEGO TORRES**
- 3. TRES VECES TRES. PANTEÓN ROCOCÓ**

EN INGLÉS SE ENCUENTRA UNDER MY SKIN DE AVRIL LAVIGNE, SONGS ABOUT JANE DE MARRON 5 Y SO-CALLED CHAOS DE ALANIS MORISSETTE.

[NOTA: GRÁFICO]

- 1. UNDER MY SKIN. AVRIL LAVIGNE**
- 2. SONGS ABOUT JANE. MARRON 5**
- 3. SO-CALLED CHAOS. ALANIS MORISSETTE**

Presentación a cuadro de la “Lista de discos”, cabe mencionar que deben ingresarse las 6 imágenes de las portadas de los discos que se mencionan, lo que daría como resultado hacer 6 gráficos diferentes:

MONEDERO / LISTA DE DISCOS

1. **111 CIENTO ONCE**
TIZIANO FERRO
2. **MTV UNPLUGGED**
DIEGO TORRES
3. **TRES VECES TRES**
PANTEÓN ROCOCÓ

PORTADA
DISCO

MONEDERO / LISTA DE DISCOS

1. **UNDER MY SKIN**
AVRIL LAVIGNE
2. **SONGS ABOUT JANE**
MARRON 5
3. **SO-CALLED CHAOS**
ALANIS MORISSETTE

PORTADA
DISCO

3.2 GRABACIÓN DEL PROGRAMA. EL ESQUELETO.

Ahora toca explicar cómo se grababa el programa en locación, ya que MONEDERO era una revista económica, la grabación del programa era en sí, grabar las intervenciones de los conductores, quienes marcaban el camino de los reportajes o secciones fijas que se presentaban en el programa del día y que se agregaban en la edición.

Pero para poder poner a los conductores en pantalla, intervienen diversos factores como la locación, iluminación, maquillaje, audio y video para poder realizar una buena grabación, estos aspectos son en los que nos enfocaremos en esta sección.

3.2.1 LA LOCACIÓN. AJUSTÁNDONOS AL CLIMA Y LAS CONDICIONES DEL LUGAR.

Como es de suponerse al grabar en un lugar fuera de la empresa o televisora, ya sea al aire libre o no, siempre hay ciertas condiciones que se deben de anticipar, para estar prevenidos y poder sacar adelante el trabajo.

Uno de los problemas más comunes a los que se enfrentaba la producción de MONEDERO, fueron el clima y la arquitectura de los lugares. Afortunadamente el scouting tenía la finalidad de anticipar los posibles contratiempos y preparar planes de contingencia, por ejemplo si llovía se buscaba un lugar que estuviese cubierto, en caso de no encontrarlo, siempre se llevaban sombrillas grandes que fueran capaces de cubrir los equipos, también se podían utilizar plásticos para protegerlos.

GRABACIÓN EN LOCACIÓN



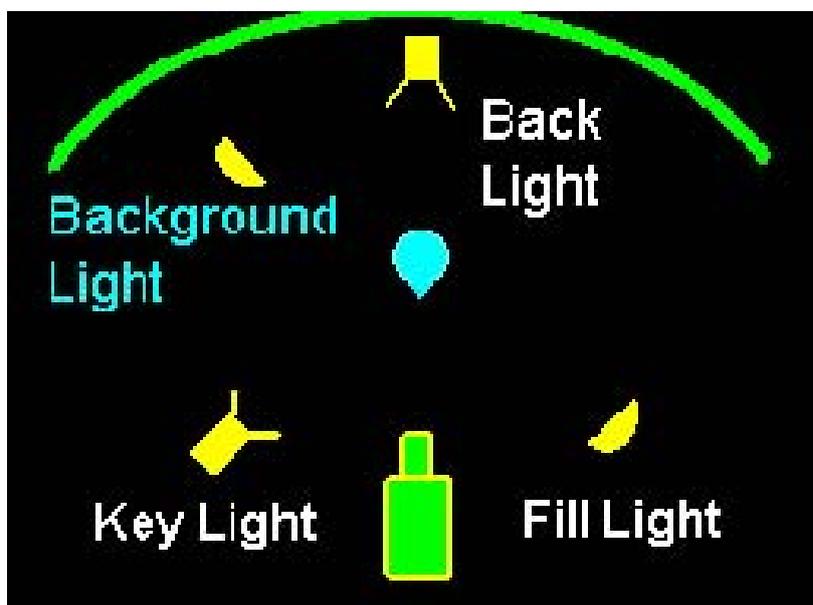
“Se debe tomar en cuenta que no sólo puede haber lluvia, también el viento puede ser muy fuerte, o hacer calor o frío excesivos, ser de día o de noche, todas estas cosas deben ser tomadas en cuenta para tener precauciones, aunque la posibilidad de que sucedan sea muy remota.”¹⁹

En el caso de los lugares cerrados, se debe pensar que tal vez haya una falla de corriente eléctrica o bien que los toma corriente estén averiados, es por ello que todos los equipos llevan baterías. Quizá no pueda grabarse en cierto lugar elegido dentro de la locación, por lo que siempre deben elegirse 2 o 3 lugares extras dentro de la misma, para poder utilizarlos (esto debe de realizarse en el scouting).

¹⁹ Mónica Chávez Marines. Coordinador de Producción. Entrevista personal. MVS Multivisión Área de producción. 22-enero-2006.

3.2.2 ILUMINACIÓN. LA IMPORTANCIA DE LAS SOMBRAS.

Dentro de MONEDERO “la iluminación básica constaba de 3 lámparas, la primera fuente de iluminación se llama luz principal (KEY LIGHT), se coloca en un ángulo de 45° enfrente y al lado del sujeto. Como una sola fuente de luz crea sombras fuertes, una segunda lámpara, llamada luz de relleno (FILL LIGHT), se coloca en un ángulo de 90° de la primera lámpara (en un ángulo de 45° al otro lado del sujeto), esta lámpara se usa para atenuar las sombras y crear una sensación de volumen en el sujeto. La tercera lámpara es una luz trasera o de contraste-separación (BACK LIGHT), que se coloca directamente a espaldas y encima del sujeto para separarle del fondo, existe una cuarta luz llamada de fondo (BACKGROUND LIGHT), que también puede ser utilizada para mejorar la imagen, aunque con las tres primeras se logra un efecto profesional”.²⁰



ILUMINACIÓN BÁSICA

²⁰ Carl Hersh. *Op. Cit.* Págs. 95, 96 y 97.

Por lo general dentro de las grabaciones de MONEDERO, sólo se utilizaban 3 lámparas para realizar una iluminación básica, ya que si se manejaba un exceso de equipo podría ser molesto para los usuarios del lugar en el que grabábamos, con la iluminación básica se logra dar el efecto necesario para la grabación.

La iluminación tiene una gran importancia dentro de la producción en televisión y es porque da el toque final a la escenografía o locación, el trabajo principal del iluminador es *“separar entre sí a las personas y objetos que intervengan durante el programa, por su mismo volumen o tridimensionalidad”*.²¹

*“Todo iluminador debe conocer lo que es la temperatura del color para poder hacer un buen balance de colores en la pantalla, debe presentar un balance perfecto de luces y sus respectivos colores, para que la grabación no tenga que repetirse o ser eliminada porque no sirva.”*²²

*“Las cámaras de televisión están balanceadas a una temperatura de color de 3200°K (grados Kelvin), la cual es conocida como luz de tungsteno, la otra clasificación se refiere a la luz del día, la cual tiene una extensión de 5400 a 6800° K. Estas temperaturas de color se registran cuando se graba a la luz del sol y varían de acuerdo con la hora del día.”*²³

*“El equilibrio de color inapropiado en la cámara, puede hacer que al reproducir una escena aparezca demasiado roja o azul. La luz natural contiene más azul, la luz de lámpara contiene más rojo y las luces fluorescentes tienden al verde”*²⁴.

La forma para revisar que la temperatura de color es la ideal, es a través del visor de la cámara y verificar los grados que marca en el **View Finder***. La medición

²¹ Jorge E. González Treviño. *Televisión, teoría y práctica*. México. Alhambra. 1989. Pág. 41.

²² Arturo García Orozco. Iluminador. Entrevista personal. MVS Multivisión Estudio 2. 6-febrero-2006.

²³ Raymond Bravo. *Op. Cit.* Pág. 44.

²⁴ Carl Hersh. *Op. Cit.* Pág. 93.

de la temperatura de color, debe hacerse después de que han sido colocadas las luces, o bien al estar expuesto a la luz solar.

*“Dentro de la televisión, las lámparas de mayor uso son las que tienen su fuente de tungsteno o cuarzo y las de sistema de luz fluorescente o luz fría, estas últimas se basan en lámparas de descarga de gas que originan una luz parecida a la del día (luz amarilla). Las lámparas de tungsteno (luz de cuarzo) tienen un tiempo de vida razonable, existe una gran variedad de intensidades y aunque necesitan cierto cuidado en su manejo, son confiables, la única desventaja con la que cuentan es que al estar encendidas generan gran cantidad de calor, lo que hace prácticamente imposible su manipulación cuando están encendidas”.*²⁵

Por su tipo de luz las lámparas se pueden clasificar en dos grandes grupos:

- lámparas de luz dura o directa (su luz es direccional y produce marcadas sombras, ayuda a un definido modelaje y puede producir figuras y efectos especiales en un set, un ejemplo de este tipo de lámparas son las **fresnel***).

FRESNEL



²⁵ Jorge E. González Treviño. *Televisión y comunicación. Un enfoque teórico-práctico. Op. Cit.* Págs. 149 y 150.

- lámparas de luz suave (luz plana que produce sombras difusas y no provoca sombras adicionales, un ejemplo de este tipo de lámparas son las **scoop*** o **cazuela**).

SCOOP



A continuación se mencionan algunos tips que los iluminadores siguen para poder realizar mejor su trabajo:²⁶

- 1) Evitar un contraste excesivo en caras y fondos.
- 2) Utilizar filtros de luz como papel de color, gelatinas (filtros de color rojo, verde y azul), screens, etc
- 3) Para atenuar una luz demasiado fuerte se pueden utilizar babeners (telas blancas que sirven para hacer sombra o atenuar las luces).
- 4) Seleccionar fondos, vestuario y maquillaje que no se confundan entre si.
- 5) Evitar tomas demasiado largas.
- 6) Los rostros no deben ser nunca el objeto más blanco de la escena, porque se perdería todo detalle.
- 7) No usar un fresnel como única fuente de iluminación sobre un actor o personaje.
- 8) Usar las luces difusas para suavizar las fuertes sombras que producen los fresneles.
- 9) Recomendar a las figuras (actores, conductores, etc) que actúen en las zonas marcadas previamente.
- 10) Si se graba en estudio utilizar el **dimmer*** para controlar las luces.

²⁶ Jorge E. González Treviño. *Televisión, teoría y práctica*. Ídem. Págs. 128 y 130.

3.2.3 AUDIO. LOS CONDUCTORES.

Como se ha mencionado en otras ocasiones, la televisión se rige por dos características que son el audio y video, y aunque las imágenes son importantes, el audio lo es también, el encargado de verificarlo es el técnico de sonido, quien *“tiene la responsabilidad de lograr la mejor calidad de sonido para acompañar las tomas del camarógrafo, manejando y controlando su grabadora, ajustando los niveles de sonido y apoyando al camarógrafo con sus tomas, se sitúa detrás y a la izquierda de él para que puedan comunicarse fácilmente”*.²⁷

La grabación del audio dentro de una locación, es completamente diferente a la grabación de audio de una entrevista, y esto se debe a que el lugar donde se graba por lo general tiene ruido ambiente, por lo que se recurre a los micrófonos de mano y a una **consola*** de audio para ecualizarlos.

Hay diversidad de consolas de audio, pero en el caso de MONEDERO, siempre se utilizaba una de 6 canales y 2 salidas, debido a su tamaño el cual es pequeño, la hace una consola portátil y fácil de manejar, por lo general al grabar en locación se hace uso de estas consolas pequeñas.



²⁷ Carl Hersh. *Op. Cit.* Pág. 18.

Hay gran diversidad de micrófonos pero en MVS sólo se utilizan dos tipos para grabar en locación, debido a sus características y practicidad:

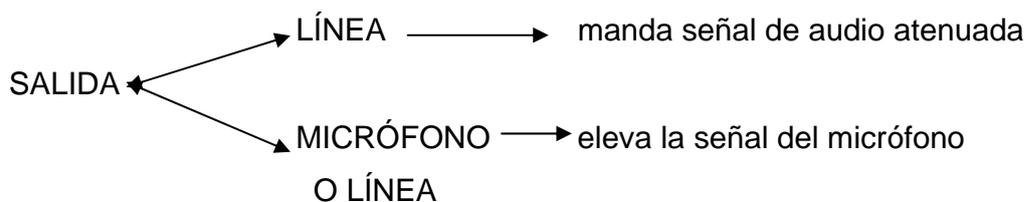
Micrófono lavalier.- Es omnidireccional, esto quiere decir que capta el sonido en 360°, tienen la capacidad de grabar el sonido ambiente en mayor porcentaje, que los micrófonos direccionales.

Micrófono de mano.- Es direccional, capta el sonido en 2 direcciones opuestas, se utiliza en entrevistas en exteriores e interiores, donde hay público numeroso, su gradación de sonido ambiente es menor que los micrófonos omnidireccionales, la captación del sonido es al frente y atrás del micrófono dejando los lados en área muerta, es por ello que su captación de sonido ambiente es menor que los omnidireccionales.

Al momento de conectar los cables de audio a la cámara, éstos deben de estar sincronizados en las salidas:

LÍNEA – LÍNEA
MICRÓFONO-MICRÓFONO

En el caso de las salidas de la consola su descripción es la siguiente, es la misma para cada una de ellas:



“Por medio de la consola se manejan los niveles de audio para que no se saturen, por ejemplo si pasa un avión o un automóvil, el ruido puede saturar la señal y esto hace que se escuche el sonido mal. La mejor manera de verificar los niveles de audio es por medio del **vúmetro*** o led”²⁸

Para poder reconocerlos, el vúmetro registra los niveles de audio por medio de una aguja que se mueve según las variaciones del audio, en el caso del led es la columna que se ve en la foto del lado derecho, la señal se encuentra saturada si marca los niveles que se encuentran en el área roja.



Consejos para grabar el audio:

- 1) Sincronizar las salidas en las entradas de la cámara.
- 2) Revisar las pilas de los micrófonos para que la señal sea buena.
- 3) Si se tienen dos micrófonos y sólo uno se usa para hablar, el otro capta el sonido ambiental.
- 4) Si se tienen 2 o 3 micrófonos, dos se usan como principales o para los conductores y el otro para entrevista.
- 5) Se ajusta el sonido de la voz, para atenuar la voz del conductor.

²⁸ Everardo Elías Tirado. Operador de audio. Entrevista personal. MVS Multivisión Cabina de audio estudio1. 21-marzo-2006.

- 6) No se pueden meter 2 micrófonos en un receptor, ya que se cancela uno debido a las frecuencias.
- 7) Contar con un par de audífonos para poder escuchar con precisión la grabación y el sonido de los micrófonos.
- 8) Si el sonido es grabado con saturación no puede ser arreglado, ni siquiera en una cabina de audio.
- 9) Al grabar al aire libre, el micrófono debe ser cubierto por un **wind screen***

LOS CONDUCTORES

Los conductores como su nombre lo indica, conducen el programa y para ello deben de cubrir ciertas características, hay algunas de ellas que varían según el programa, pero por lo general se refieren al aspecto físico o cultural del presentador o conductor, los conductores de MONEDERO contaban con las siguientes características:

- ✓ Tener carisma, ser creativo, saber improvisar.
- ✓ Ser atractivo a la cámara.
- ✓ Hablar bien, sin modismos o acentos.
- ✓ Tener una buena dicción y entonación al hablar y leer.
- ✓ Capacidad para retener y resumir la información que se le proporciona en el guión.
- ✓ Buen nivel cultural para poder hablar de los temas que conducirán.

Gracias a ciertos equipos los conductores pueden mejorar su trabajo, estos equipos son el **teleprompter*** y el audífono, mejor conocido como chícharo. El teleprompter es un programa de texto, donde es capturada la información que el conductor leerá, la información es enviada a un **monitor***, que es colocado enfrente del conductor para que pueda leerlo, y en el caso del “chícharo”, éste es un pequeño transmisor o audífono, donde *“el operador de audio inyecta una señal de audio*

*proveniente de un micrófono, donde otra persona lee lo que el conductor o actor debe decir”.*²⁹

Aunque parezca fácil el trabajo de los conductores, en realidad no es tan sencillo, ellos tienen una responsabilidad mayor a los demás integrantes de una producción y es que ellos son quienes literalmente dan la cara al público, al ser ellos la imagen del programa deben de evitar dar escándalos o bien hacer un mal uso de las palabras, lo cual podría provocar la cancelación del programa.

3.2.4 MAQUILLAJE. PONIÉNDONOS GUAPOS.

El maquillaje dentro de la televisión es sumamente importante, ya que la tele está cimentada en la imagen, ésta debe ser atractiva para el público. Dentro de MONEDERO se utilizaba un maquillaje sencillo, lo mismo que el vestuario y los peinados, siguiendo la tendencia casual-formal.



El maquillaje tanto en hombres como en mujeres es natural, muy poco cargado, el vestuario: trajes sastre o vestidos formales para ella, en el caso de ellos un traje de dos piezas, camisa y corbata, y los peinados naturales, sin muchas complicaciones.

²⁹ *Íbid.*

Claro está que para otros tipos de programas se requiere de otro tipo de maquillaje, vestuario y peinados, hasta el punto de llegar a **caracterizaciones***, las cuales son muy complicadas y en algunas ocasiones requieren de prótesis o efectos en látex, estos tipos de maquillaje corren a cargo del área de efectos especiales, los cuales son usados en películas o para algunas escenas específicas en televisión.

Las maquillistas y peinadoras deben de contar con un kit de trabajo básico, éste debe de contar por lo menos con correctores, polvo traslucido, rubor, sombras para parpados, brochas de diversos grosores, delineadores de ojos, cejas y boca, rimel, enchinador de pestañas, labial, brillo, cepillo, peine, toallas faciales, secadora, tenazas, plancha para cabello, spray y gel para cabello.



A continuación se mencionan algunos consejos para un buen maquillaje y peinados:³⁰

- El maquillaje sirve para mejorar el tono de piel y darle una mejor apariencia.
- Se debe moderar el maquillaje.
- En televisión los tonos claros aumentan la zona maquillada.
- En televisión los tonos oscuros contraen la zona maquillada.

³⁰ Susana Martínez Ocampo. Maquillista. Entrevista personal. MVS Televisión Vestidor Estudio 2. 29-marzo-2006.

- Los correctores y el maquillaje sirven para corregir zonas de la cara o el cuerpo, tales como ojeras, granos, moretones, cicatrices, etc.
- Para lograr un peinado perfecto siempre se debe trabajar con un cabello que esté seco.

3.2.5 CÁMARAS. AHORA SÍ A GRABAR!!!

Después de revisar la iluminación, el audio, el maquillaje, peinado y vestuario, ha llegado la hora de grabar y el encargado de dicha acción es el camarógrafo quien:

*“Maneja la cámara y coordina a los otros miembros del grupo técnico (tarea realizada generalmente por el floor manager), el técnico de sonido, iluminador y asistentes, al llegar al lugar el camarógrafo observa el tipo de iluminación, si es necesario monta luces adicionales, o simplemente el **sun gun*** o foco para destacar un detalle de la escena”.*³¹

Dentro de MVS cuando se sale a grabar en locación nunca se lleva floor manager, este personaje es de uso exclusivo del estudio, sus tareas son realizadas por el camarógrafo principal o bien por el productor o director de cámaras.

Antes de explicar la forma como trabaja el camarógrafo, es necesario explicar lo que es una cámara de televisión de manera técnica:

“La cámara de televisión convierte la luz en una señal electrónica que puede ser procesada y transmitida, o grabada en una grabadora de video para luego ser editada. La cámara incluye un prisma o espejo que divide la luz que proviene de la lente y la pasa a los tubos o chips, es decir, a circuitos que exploran el tubo o chip

³¹ Carl Hersh. *Op. Cit.* Pág.16.

*para registrar una señal electrónica. Al procesar los circuitos, se refina la información y se codifica de tal manera que pueda ser grabada o transmitida.*³²



CÁMARA PORTÁTIL

Hoy en día hay dos tipos de cámaras de televisión, las portátiles y las de estudio, ambas son exactamente iguales, la única diferencia entre ellas es la base que las soporta y algunos aditamentos adicionales que son montados en las cámaras de estudio, la base de la cámara de estudio es llamada **pedestal***, tiene un vehículo que permite mover la cámara en cualquier dirección debido a que tiene ruedas, en el caso de la cámara portátil esta sólo cuenta con un tripie similar al de las cámaras fotográficas, es fijo.

*“Para lograr ser un buen camarógrafo se debe contar con una basta experiencia, ya que sólo la práctica logra crear grandes maestros para grabar, un camarógrafo con experiencia sabe cuáles son los mejores lugares para obtener una determinada imagen, cómo conseguir el mejor efecto y la intención dependiendo de ella.”*³³

³² *Ibíd.* Pág. 20.

³³ Juan Antonio Márquez Jiménez. Camarógrafo. Entrevista personal. MVS Televisión Oficinas Zooma-MVS. 10-abril-2006.

A continuación se presentan algunas reglas para obtener una buena grabación:³⁴

- ✓ Revisar el equipo antes de salir, que esté completo y funcione adecuadamente.
- ✓ Reconocer el lugar donde se va a grabar, para ver la iluminación y la forma como se podrán hacer las tomas.
- ✓ Verificar las fuentes de energía, batería o corriente alterna.
- ✓ Conectar los cables a la cámara, de energía, audio (micrófonos o consola) y monitor.
- ✓ Encender y ajustar las **barras*** de color para verlas en el visor de la cámara.
- ✓ Ajustar el contraste de su visor y los controles de brillantez para obtener la mejor imagen.
- ✓ Grabar 30 segundos o más de barras al principio de la cinta.
- ✓ Poner la grabadora en pausa, apagar el generador de barras de color, colocar la **rueda de filtro*** en la posición correcta para filmar en interiores y exteriores.
- ✓ Colocar el zoom de la lente en posición del iris automático, enfocar tarjeta blanca y presionar interruptor de **balance a blanco***, para determinar el ajuste de color.
- ✓ Listo para grabar.



³⁴ Carl Hersh. *Op. Cit.* Págs. 27 y 28.

Los niveles estándar que se manejan en la televisión al grabar video son los siguientes, todas las unidades son medidas con el sistema de unidades **IRE*** (Institute of Radio Engineers), el cual es la unidad de medición del sistema **NTSC*** (National Television System Committee) para televisión (ver anexo 4):

PEDESTAL (BASE DE NEGROS)	– 7.5	UNIDADES IRE
CHROMA (COLOR)	– 20-20	UNIDADES IRE
VIDEO (LUZ DE LA IMAGEN)	– 100	UNIDADES IRE
SET UP (BASE DE NEGROS)		
FASE (COLOR DE LA PIEL)		

Por lo que se refiere a las unidades IRE, es importante que los niveles sean respetados en la grabación, ya que al igual que el audio, si son grabados con saturaciones, no es posible corregirlos de manera óptima al momento de la edición, digitalización y postproducción, cuando son grabados con niveles menores se puede hacer una corrección al darles ganancia o aumentar el nivel, esto puede hacerse también dentro de la edición, digitalización y postproducción, pero cabe mencionar que no se pueden aumentar los niveles demasiado.

Si una imagen fue grabada demasiado clara u oscura es poco lo que se puede hacer para mejorarla, del mismo modo los colores si son grabados demasiado rojos o azules no se pueden mejorar. Por lo tanto si la grabación es mala o saturada, es posible que no sirva y tenga que volver a hacerse.

Otra falla que es común encontrar son los **drops***, los cuales se ven como pequeñas líneas en la imagen, éstas son la falta de información en una pequeña sección al grabar una imagen, normalmente se da por un defecto en la cinta o bien porque las cabezas de grabación estén sucias al momento de grabar. Es por ello que constantemente se debe dar mantenimiento a las cámaras de video, para que la grabación sea óptima.

3.2.5.1 LA GRABACIÓN

Después que todos los componentes necesarios para grabar están listos (luces, audio, cámaras, conductores, maquillaje, etc), ha llegado el momento de grabar el programa. Debido que MONEDERO era grabado a dos cámaras, es necesario explicar el procedimiento que debía seguirse y el porqué fue grabado de ésta manera.

Todos los programas de televisión profesional, nunca trabajan con una sola cámara, esto se debe a que al manejar dos o más encuadres diferentes, se le proporciona al programa movimiento, por ejemplo si se graba una entrevista con una sola cámara, el encuadre siempre será el mismo y si se desea cambiarlo, se utilizará el zoom para ampliar o reducir el encuadre, supongamos un zoom back de close up a medium shot, podría también hacerse un dolly back, si el transporte de la cámara cuenta con ruedas, sin embargo este tipo de movimientos a cuadro resulta poco atractivo a la vista del espectador.

Es por ello que MONEDERO manejaba dos cámaras, el encargado de dirigir las era por supuesto el director de cámaras, que en este caso es el mismo productor. Esto hace que la idea original sea mantenida lo más exacta posible. Los encuadres comunes son el close up, medium shot, two shot, long shot y en algunos casos extreme long shot, normalmente esta toma se utiliza al iniciar o finalizar el programa, para hacer una toma panorámica de la locación. El productor y director no sólo indica a los camarógrafos lo que deben hacer, en realidad coordina a todo el staff, iluminación, audio, cámaras y maquillaje, para que todo sea exactamente como él lo requiere para la grabación del programa.

El director de cámaras y productor va dirigiendo a los camarógrafos y les indica el tipo de toma o movimiento que quiere, para poder ver lo que ellos están visualizando en la cámara, usa los monitores, cada cámara debe contar con el suyo. Antes de comenzar a grabar se le proporciona a cada cámara un número, la uno

será la cámara principal y la dos será de apoyo. Ambos camarógrafos deben estar en contacto con el operador de audio e iluminador, para verificar que todo esté según los estándares y niveles requeridos.



Como nuestro programa era conducido por dos conductores, la cámara uno hacía el two shot, mientras la cámara dos, hacía un medium shot o close up al conductor que tendría su intervención en solitario, de este modo se iban intercalando las cámaras para encuadrar a cada uno de los conductores, con la finalidad de que al momento de editar fueran eliminados los movimientos de cámara innecesarios, sobre todo los zooms.

Mientras se graba el programa, es necesario que dentro del guión sean marcadas las tomas que son buenas, el director de cámaras indicará al asistente de

producción cuál es la toma que más le gustó, esto se hace con la finalidad de que al realizar la edición, no se pierda tiempo innecesario en buscar las tomas que sirven.

Consejos para poder hacer una buena dirección de cámaras³⁵:

- ⇒ Dar el **cue*** al iniciar y finalizar la grabación.
- ⇒ Monitorear constantemente las imágenes para asegurarse que estén bien.
- ⇒ Hacer por lo menos una toma de protección por cada intervención.
- ⇒ Mantener comunicación con todos los miembros del staff, para asegurar que los niveles son respetados dentro de la grabación.
- ⇒ Propiciar un ambiente agradable de trabajo entre el staff y la producción.
- ⇒ Indicar a los camarógrafos al terminar de grabar el programa, que hagan un levantamiento de imagen de los aspectos y la locación en general.

³⁵ Fernando Téllez Morales. Productor. Entrevista personal. MVS Multivisión Oficinas ZOOMA-MVS. 8-marzo-2006.

CAPÍTULO IV.

POSTPRODUCCIÓN. FIERROS Y PROGRAMAS.

Después de hacer la grabación del programa MONEDERO, ha llegado el momento de realizar la postproducción del mismo, dentro de esta etapa lo que se hace es simplemente arreglar el programa y armarlo, para poder hacer su transmisión. Ya que como es lógico de pensar, la finalidad de producir un programa es que el público lo vea y la mejor manera de que suceda esto, es transmitirlo por un canal de televisión abierta o de paga. *“La postproducción comienza con la selección del material grabado, continúa con el procesado de las imágenes y termina con el sonorizado hasta la obtención del master final”.*³⁶

En este capítulo veremos los procesos que se realizan dentro de MVS en las grabaciones de video y audio, para obtener la calidad que se requiere para que puedan ser transmitidos, el trabajo que se hace dentro de la postproducción es tal

³⁶ Llorenç Soler. *Op. Cit.* Pág. 54.

vez uno de los más sencillos, pero requiere de mucha imaginación, creatividad y talento, para poder contar una historia con imágenes y sonido. Eso es precisamente la postproducción.

4.1 VIDEOTECA. BUSCANDO LAS IMÁGENES QUE FALTAN.

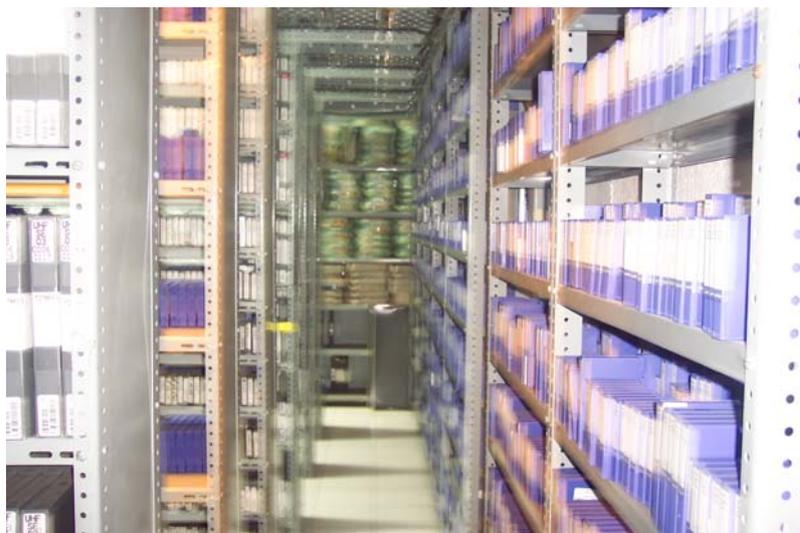
Ya que fueron grabados el programa, las entrevistas de los reportajes, voz en off de las secciones fijas y reportajes, ha llegado el momento de buscar las imágenes que se necesitan para vestir el programa en general. Esta actividad es casi siempre realizada por el asistente de producción, simplemente los reporteros y el productor, le indican qué tipo de imágenes necesitan y él se encarga de buscarlas y proporcionar el material necesario.

Ya habíamos mencionado que al grabar las entrevistas y el programa, se debe hacer un levantamiento de imagen, pero a veces estas imágenes no son suficientes para ilustrar el programa, es por ello que fue creado el **STOCK***, el cual es un archivo que contiene millones de imágenes de todo tipo, que fueron grabadas anteriormente y que sirven para ilustrar un video posterior.

Los **videotapes*** deben permanecer en un lugar fresco, donde puedan estar resguardados de condiciones climatológicas extremas, el calor y frío excesivo dañan las cintas, y si llegan a sufrir algún desperfecto ya no sirven. El lugar donde son resguardadas estas cintas en MVS es la videoteca, la cual tiene un acervo de más de 90,000 cintas, contando stock, programas, noticieros, películas, etc.

La videoteca de MVS tiene una estructura de dos pisos, dentro de los cuales están distribuidos anaqueles que contienen las cintas, cuenta con equipo de aire acondicionado que mantiene una temperatura de 15° a 18° C (centígrados), esta es la temperatura ideal para que los óxidos, metales y metales evaporados que recubren los videotapes, se conserven en buen estado y se prolongue el tiempo de vida de la cinta lo más posible.

También cuenta con sistemas de aspersión y extracción, que están listos para activarse si hay un incendio, contrario a lo que pueda pensarse el sistema de aspersión no rocía agua, sino que utiliza un polvo especial similar al de los extintores, que no causa daño alguno a las cintas, el agua a diferencia de este compuesto químico, “echa a perder las cintas” si se llegan a mojar, el material sufre daños que hace imposible que vuelva a ocuparse.



VIDEOTECA

Las cintas son registradas al momento de su ingreso con un código alfanumérico (letras y números) continuo, que permite su rápida localización dentro de la videoteca, ya que se lleva un estricto control del lugar donde debe ser colocado cada videotape.

NOT-ZOM-120

CÓDIGO ALFANUMÉRICO

Para poder tener acceso al servicio de la videoteca se debe contar con un registro de usuario, esto es simplemente para que al momento de pedir prestada una o varias cintas, el encargado de la videoteca sepa quien tiene dicha cinta y es responsable por ella. Para agilizar el servicio de la videoteca, ésta cuenta con un sistema de código de barras lo cual hace que el trabajo para ingresar o prestar el material videograbado, sea más rápido y sencillo.

La forma como se hace la búsqueda de las imágenes, es por medio de una base de datos que está configurada en todas las computadoras de la empresa, para poder tener acceso a esta base de datos se utiliza el número de registro de la videoteca, esta base de datos trabaja a base de palabras clave, por ejemplo si se necesitan imágenes para cubrir información sobre una guerra, se deben ingresar palabras como guerra, soldado, bomba, armas, nombre del país donde se da el conflicto, etc., se toma nota del código alfa numérico con el que está registrado el videotape y se solicita su préstamo a la videoteca, para ser entregado a los editores.

4.2 EDICIÓN LINEAL Y NO LINEAL. EL CORTE Y PEGA.

Después de haber buscado las imágenes que faltan para ilustrar el programa de MONEDERO, sigue la fase de edición, los encargados de realizarla dentro del equipo de producción son los editores, ellos deben tener mucha imaginación y creatividad, ya que contar una historia a través de imágenes y sonido no es fácil, se debe poseer cierto grado de sensibilidad para manejar apropiadamente, la gran diversidad de temas que se ven dentro de la televisión.

“Es importante que un buen editor, sepa elegir las imágenes que para el público sean atractivas, que muestren correcta y apropiadamente el mensaje que se quiere enviar a través de ellas, otra parte muy importante de la edición es la elección de la música, ya que a través de ella se consigue dar la intención al mensaje, por ejemplo de amor, acción, miedo, tristeza, ternura, etc.”³⁷

“El editor y el director editan y arman el programa de acuerdo con el libreto. El programa se califica, edita y estará listo para salir al aire. Es lógico pensar que con

³⁷ Alfonso Engrande Flores. Editor. Entrevista personal. MVS Multivisión Pulles de edición. 22-enero-2006.

*este tipo de plan de trabajo los llamados serán cuidadosamente calculados y escalonados.*³⁸

Para poder realizar la edición se cuenta con dos tipos de procesos, que son la edición no lineal y la lineal, dentro de la producción MONEDERO solamente se utilizó la edición no lineal, pero considero apropiado explicar ambos procesos. A continuación se explica en qué consiste cada uno de ellos.

4.2.1 LAS EDITORAS ANALÓGICAS. RECORD Y PLAYER.

*“En un tratamiento analógico, un proceso cualquiera es simulado por otro proceso más simple, estructuralmente semejante al primero, suele oponer “analógico” a “digital”. La noción elemental de analógico, sirve como principio para las computadoras de tal tipo en contraste con las computadoras digitales”.*³⁹

Dentro de la edición *lineal* “se requieren dos máquinas de video y dos monitores para ver las imágenes y para oír el sonido de cada máquina. Una máquina reproduce la cinta de campo y la otra graba las tomas seleccionadas para construir la historia. Se coloca el controlador de edición entre las dos máquinas, el editor escoge los puntos de edición y comunica esta información al tablero de control en el controlador. Automáticamente, éste maneja las dos máquinas de edición para que se muevan, reproduzcan y graben tanto el video como el sonido”.⁴⁰

En otras palabras una de las máquinas de edición es utilizada para reproducir (player) y otra para grabar (recorder), estas máquinas permiten dos formas de edición **insert*** y **ensamble***. La edición analógica dentro de MVS es realizada en el área de “pulses”, donde se encuentran estantes acomodados en secciones de edición

³⁸ Miko Viya. *El director de televisión*. México. Trillas. 1994. Pág. 117.

³⁹ Francisco A. Doria. Et-al. *Diccionario Básico de comunicación*. México. Nueva Imagen. 1989. Págs. 38 y 39.

⁴⁰ Carl Hersh. *Op. Cit.* Pág. 66.

o pull, lo cuales contienen máquinas editoras y reproductoras de diferentes formatos, betacam, dv-cam, ¾, Hi-8 y VHS.

Al editar por insert es posible grabar audio y video por separado, por ejemplo se puede editar primero la voz off en el canal tres, la imagen en el canal dos y finalmente musicalizar en el canal cuatro. Para poder hacer esto se selecciona en la máquina grabadora (recorder) el modo como se editará, así si solamente seleccionamos la imagen se cancelan las entradas de audio, para que éste no sea grabado por la máquina. Después, cuando se grabe el audio se elige el canal en el cual se grabará la música o voz off, que es reproducida por la máquina player, al momento de grabar cualquier audio, estas máquinas cuentan con un vúmetro que permite revisar los niveles del audio para que al ser grabados no estén saturados, y tiene botones para poder nivelarlo, también se usa el **monitor de onda*** y el **vectorscopio*** para revisar y ajustar los niveles de la imagen.

PULL DE EDICIÓN



En el caso de la edición por ensamble, la máquina grabadora hará la grabación de todos los canales que esté reproduciendo la máquina player, esto quiere decir que si la parte de la cinta cuenta con imagen, voz off y música, grabará todo en la máquina grabadora, y si por ejemplo deseamos que se grabe sólo la imagen y la música, entonces debemos cambiar al modo de insert, porque de mantener la elección de ensamble grabará todos los canales sin excepción. Este tipo de edición se hace por ejemplo si se desea copiar una sección de un programa o de una entrevista. Tanto en la edición lineal como en la no lineal, los editores cuentan con un botón que les ayuda a simplificar su trabajo el **previo*** (PREVIEW), el cual muestra la edición realizada y si le gusta al editor entonces presiona el botón de grabado, si no simplemente vuelve a hacer la edición hasta que esté lista para grabar.

4.2.2 EDICIÓN NO LINEAL. CONVIRTIENDO LA IMAGEN EN BITS.

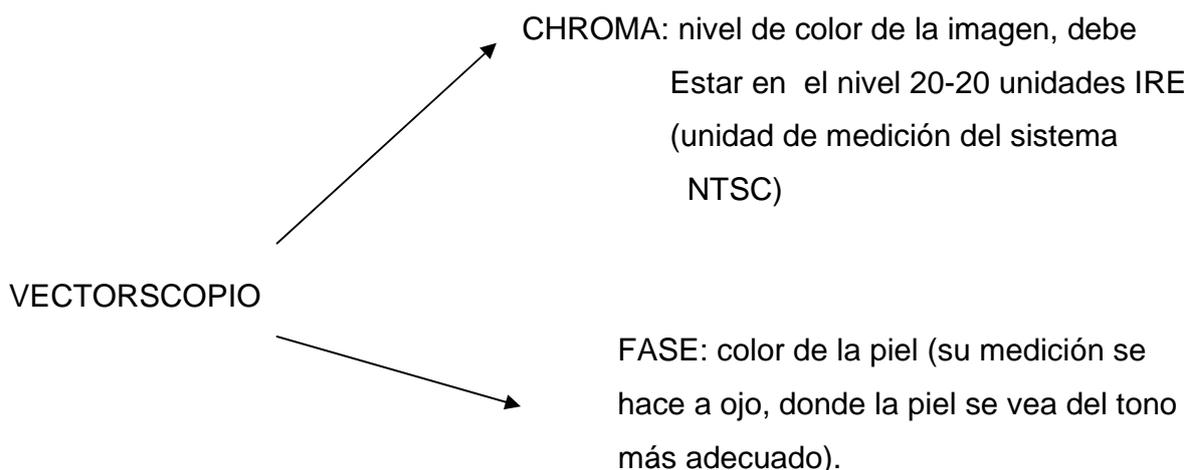
Toda la edición del programa de MONEDERO fue realizada en el formato no lineal, este tipo de edición es la que se realiza de forma digital, esto quiere decir que se hace mediante una computadora, pero para poder hacer este tipo de edición es necesario primero digitalizar la imagen. Hoy en día ya existen formatos de grabación de video que son digitales, pero a pesar de ello se deben de copiar en el **videoservidor***, para que puedan ser editados por las máquinas de edición no lineal de Multivisión. Este proceso de grabado para digitalización es conocido como ingesta de imagen. Esta digitalización de imagen y edición, siempre es realizada por los editores de cada producción, en nuestro caso los editores de MONEDERO, esto se debe a que si hay algún error dentro de la ingesta y edición, la única persona que puede haber fallado en el proceso es el propio editor.

“El videoservidor de MVS, es una computadora que permite un gran almacenaje de información de todos los canales y producciones que operan dentro de la empresa, esta información es ocupada para la realización de ediciones de forma sistemática, evitando así el mínimo de errores, es capaz de grabar 32 horas

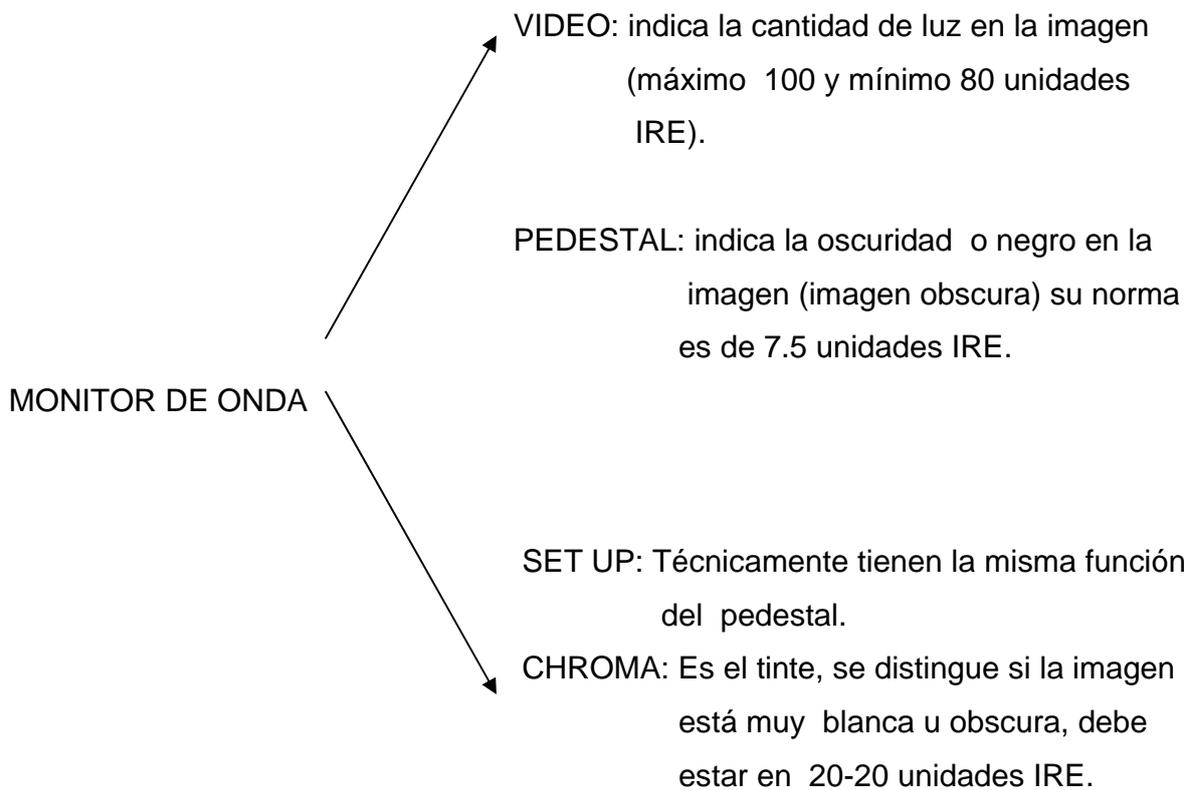
*simultáneas de audio y video, su velocidad y rendimiento son óptimos. Esta capacidad de grabación hace que se pueda mantener la imagen grabada varios días para su uso en cualquier producción o edición*⁴¹.

La digitalización de la imagen es un proceso que sufre dicha imagen de analógico a digital, se inserta el videotape en una máquina para que lo reproduzca y una computadora grabe la información, al momento que esta información está dentro del disco duro, ya se convirtió en digital, porque es el lenguaje base de la computadora, a final de cuentas dentro de la computadora el video ya no es video, es información en bits, megas, etc.

Y toda computadora está regida por el sistema binario (1 y 0) o bien, más o menos (+ ó -), lo que permite que pueda ser utilizada una y mil veces, sin que se dañe la calidad de la imagen. Para poder realizar una buena digitalización de la imagen o ingesta, se deben de monitorear los niveles de color, luz, sombras, etc. Para ello el editor al digitalizar la imagen, debe de revisar los niveles en el vectorscopio y el monitor de onda. Para tener una clara idea de los registros que llevan estos aparatos se explican a continuación:



⁴¹ Jorge Etienne Herrera. Ingeniero Videoservidor. Entrevista personal. MVS Multivisión Master de transmisión. 6-febrero-2006.



Esta fase de monitoreo debe ser realizada tanto en la edición lineal como en la no lineal. La característica principal de la digitalización, es mantener la calidad de la imagen en primera generación, esto ha logrado que dentro de la televisión y el cine se puedan hacer cambios, ediciones, manipulación, efectos especiales, etc. y siempre se mantendrá una señal limpia de calidad Broadcasting, esta calidad es la requerida para transmisión, la cual no debe ser superior a una cuarta **generación de video*** y audio.

Las generaciones dentro de la televisión y el cine, son simplemente la cantidad de veces que una señal de video o imagen ha sido copiada, así la grabación original es primera generación, si se hace una edición lineal se debe de grabar primero la voz off, lo que indicaría una segunda generación y al momento de grabar la imagen, ésta se convertiría en la tercera generación, si se agregaran gráficos o efectos especiales implicaría una cuarta generación al grabarlos. Aunque la calidad

de la señal de video sigue siendo muy buena, la edición no lineal elimina por completo esta serie de grabaciones y por consiguiente el incremento de generaciones en el video, simplemente el video original o master es copiado en la computadora y la edición, efectos especiales, musicalización, gráficos, etc, son agregados de forma digital en la computadora, cuando el proceso ha finalizado y la edición está terminada se copia a una cinta de video, lo cual da como resultado una edición en segunda generación.

4.2.3 NEWS FLASH.

Hay infinidad de programas de edición de audio y video, pero el programa de edición que fue utilizado para realizar MONEDERO era News Flash, este programa permite que la edición no lineal o digital se haga de manera rápida y precisa, funciona con una plataforma Windows lo que hace que pueda ser cargado en cualquier computadora de la empresa, sin embargo todos los programas de edición requieren de procesadores de alta velocidad, por lo que hay una sala especialmente diseñada y equipada para esta función.

A diferencia de los “pulses” de edición, en el área de edición digital cada estación de trabajo o “pull” de un editor cuenta con dos monitores, mouse, teclado y una consola capaz de manipular los canales de audio y el video, es decir, igual que en las editoras análogas esta consola cuenta con una perilla que gira hacia la derecha o la izquierda, de manera rápida, normal o cuadro por cuadro, para revisar el video y palancas que ecualizan el audio.

PULL NEWS FLASH



Esta perilla es muy importante en la edición, ya que hace que la precisión en la elección de los puntos de edición de imagen sea exacta (cuadro a cuadro). La elección de los puntos de edición puede hacerse de forma manual (perilla) o bien digitalmente (Mouse), aunque resulta más fácil de manipular la perilla y su precisión es más exacta. Las máquinas reproductoras y grabadoras se encuentran en otra área donde se realiza la ingesta de video.

News Flash permite que se edite cualquier cosa dentro del video, imágenes, audio, música, efectos de transición (**disolvencias***, wipers, etc.) y gráficos (super, back, over the shoulder, tablas, etc.), lo cual la hace una estación de trabajo completa, a pesar que los gráficos deben ser importados desde otra máquina, que maneje un programa especialmente diseñado para esto, este procedimiento no implica problema alguno, ya que las computadoras del área de edición digital, están todas conectadas al videoservidor, simplemente los gráficos son enviados al videoservidor y después se copian en los archivos del News Flash.

En la siguiente fotografía se pueden apreciar unas palancas dentro de la consola, que sirven para ecualizar el audio, éstas son utilizadas por los editores para precisar en qué nivel desean que el audio quede ubicado. Esta maniobra se realiza

generalmente “de oído”, se coloca el nivel del audio donde mejor se escuche, si el audio fue grabado a un nivel muy bajo, News Flash cuenta con una función que permite duplicar, triplicar, etc, el audio y grabarlo sobre el audio original. Esto logra que sea aumentado de intensidad sin hacer que se sature.

CONSOLA CON PALANCAS DE ECUALIZACIÓN DE AUDIO Y PERILLA DE CONTROL DE VELOCIDAD DE VIDEO



Al igual que el programa de edición de audio Protools, se pueden ver las modificaciones una y otra vez, rehacerlas, borrarlas, etc., sin que la señal de audio y video sea dañada en forma alguna, a través de los monitores se visualiza el trabajo y éste es grabado en videotape, solamente hasta que se encuentra concluido y al gusto del editor, así como del productor o realizador.

4.3 LA MÚSICA. ENTRE ACORDES E IMÁGENES.

La música o musicalización a que se refiere este apartado no es la música institucional, la cual fue elegida previamente al desarrollar el paquete gráfico. Esta faceta de la postproducción se hace dentro de la edición de los reportajes y

entrevistas para MONEDERO o cualquier producción. Ya que el audio y el video fueron editados, ha llegado el momento de musicalizar la edición, este proceso también es realizado por los editores. La mayoría de las ediciones deben de ser musicalizadas, ya que la música crea la atmósfera necesaria para lo que se ve y escucha dentro del programa.

Por ejemplo en el caso del reportaje “Cómo decorar habitaciones infantiles” se utilizó música instrumental infantil, la cual crea la atmósfera adecuada para el tema que se está tratando dentro del reportaje, pero por ejemplo si vemos una nota sobre un artista, la música será suave, agradable, si se trata de un cantante sin excepción se musicaliza con algo de su material discográfico, si es un actor se puede hacer con la música de su última película, o bien música que esté de moda, en general la música que se utiliza es instrumental, aunque como se mencionó hay ocasiones que se justifica el uso de música con letra.

4.4 GRÁFICOS. COMPACTANDO LA INFORMACIÓN.

La realización de gráficos dentro de una edición es algo muy importante, ya que permite sintetizar o presentar de forma atractiva cierta información, que se quiere que el espectador no olvide. Dentro de los gráficos se encuentran la realización de los super, back, over the shoulder, tablas, etc. Dentro de MVS las estaciones de postproducción son varias, sin embargo en MONEDERO solamente se utilizaba para diseño de gráficos Trinity, esta estación de trabajo o programa resultó muy útil dentro de MONEDERO, ya que permitió que se pudieran diseñar los gráficos necesarios en cada programa realizado, como los super que contenían la información de los conductores, especialistas, reporteros y entrevistados, así como los gráficos que eran diseñados en la modalidad de back.

4.4.1 TRINITY. ACICALANDO EL PROGRAMA.

*“Trinity es un programa de diseño gráfico que utiliza una plataforma Windows, sirve para postproducir un programa, en otras palabras, es una suite de postproducción que se puede usar de manera independiente o conectada a un estudio. Trabaja a **tiempo real*** por lo tanto no captura o copia video, su procesado de video es muy limitado, es capaz de generar gráficos con movimiento pero de corta duración. Sin embargo es un programa muy rápido y versátil”⁴².*

Trinity está compuesto por cinco softwares básicos, generador de caracteres, animador, **switcher***, editor y generador de efectos. También utiliza el programa Photoshop aunque éste es independiente de Trinity. Cada subprograma consta de varias carpetas en las cuales se guardan los gráficos, para su envío posterior al videoservidor, después el editor los incrusta dentro del video, cabe mencionar que si las **targas*** cuentan con algún error por ejemplo de imagen o texto, no pueden ser corregidas por el editor, deben volver a hacerse o corregirse dentro del programa de Trinity o Photoshop.

TRINITY



⁴² Erick Montes de Oca Hernández. Diseñador Gráfico. Entrevista personal. MVS Multivisión Área de Diseño creativo. 7-febrero-2006.

➤ GENERADOR DE CARACTERES

Manipulador de textos, permite darle cierto trato a las tipografías o letras, usar diferentes familias o fuentes, ayuda a darle un acabado al texto, darle cierta perspectiva, tridimensionalidad, pero es específico de la tipografía no se puede utilizar para manipular una imagen o foto.

➤ ANIMADOR (ANIMATION COMPOSITOR)

Es un programa compositor de imágenes, que nos permite darle movimiento sólo en bidimensionalidad (2D) con cierta ambientación tridimensional, pero los objetos no poseen volumen, no existe la manera de darle profundidad a los objetos. Sin embargo permite jugar con las luces, brillo, contraste, importar videos generados en otros programas, todo preservando la transparencia para que pueda incrustarse directamente y de buena calidad, en el programa en el estudio o el programa de edición.

➤ SWITCHER (AIR COMMAND)

Permite manipular dos entradas de video, generando efectos de transición y además incrustando directamente los archivos generados en los demás programas, ya sea a través de un **mixer*** en el estudio o directamente sobre video.

➤ EDITOR

Editor no lineal se usa a través del trinity, controla temporalmente o en base al código de tiempo (time code) el switcher, este programa por tiempos las tomas que se hacen al aire, a veces es viable a veces no, depende de la necesidad de la producción.

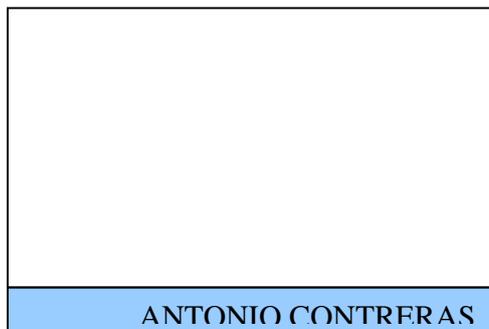
➤ GENERADOR DE EFECTOS

Es la forma de generar efectos (FX) 3D, luces, efectos, movimientos, cubos, esferas, importar elementos modelados tridimensionalmente, manipularlos, hacer una animación y aplicarlos como un efecto de transición entre dos videos.

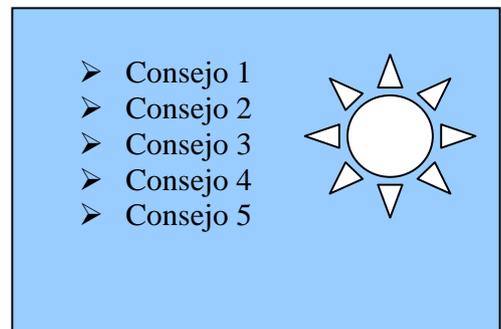
➤ PHOTOSHOP

Dentro de MONEDERO, el programa más utilizado para la realización de gráficos era Photoshop debido a todas sus ventajas, así por ejemplo para diseñar un super se utilizaba Photoshop para incrustar el fondo o pista de video, creado en el paquete gráfico y el generador de caracteres de Trinity para agregar los datos requeridos. Cada gráfico era conocido como targa, y ya en la realización se podía distinguir el tipo de ella, ya fuera un super, back u over the shoulder.

Photoshop al ser un programa fácil y versátil es muy utilizado dentro de la televisión y los medios publicitarios, el cual se podría describir como un editor digital de imágenes, exclusivamente de imágenes y no de video, ayuda a generar tratados fotográficos, recortar imágenes, hacer compuestos entre varias imágenes o varias fotos simultáneamente, darles ciertas texturas a algunos elementos, la calidad y facilidad que proporciona al usuario es muy alta, puede convivir con otros programas y otros formatos de imagen. Es muy viable para usarse en televisión y en otras aplicaciones básicamente de diseño.

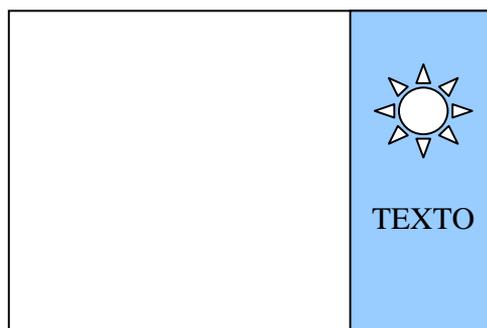


SUPER



BACK

OVER THE SHOULDER



4.5 EL ARMADO FINAL. LA BETA SUITE.

Dentro de MONEDERO el encargado de realizar la edición dentro de la Beta Suite era el productor, esta etapa de postproducción tiene la finalidad de unir todos los elementos que conforman el programa en un solo videotape.

Así, el productor busca en la grabación de los programas o las intervenciones de los conductores, las tomas que fueron elegidas para transmisión, al contar con cuatro máquinas la búsqueda y selección es más rápida, después se empieza a hacer el armado siguiendo el orden de la escaleta de continuidad, uniendo las intervenciones de los conductores, comentarios de especialistas, reportajes y sus entrevistas; cabe mencionar que todo el material (programa, reportajes y secciones fijas editados) es grabado en cintas Betacam para poder ser postproducidos en la Beta suite.

*La Beta suite “es una cabina de edición lineal en formato Betacam, de ahí su nombre, manipula cuatro máquinas de video a través de un **editor***, éste manipula y esclaviza las máquinas y dispara su switcher (mezclador de señal) y algún equipo adicional. Las máquinas se manejan mediante el código de tiempo, y el switcher por medio del **GPI*** (General Purposes Interfase) junto con la consola de audio”⁴³.*

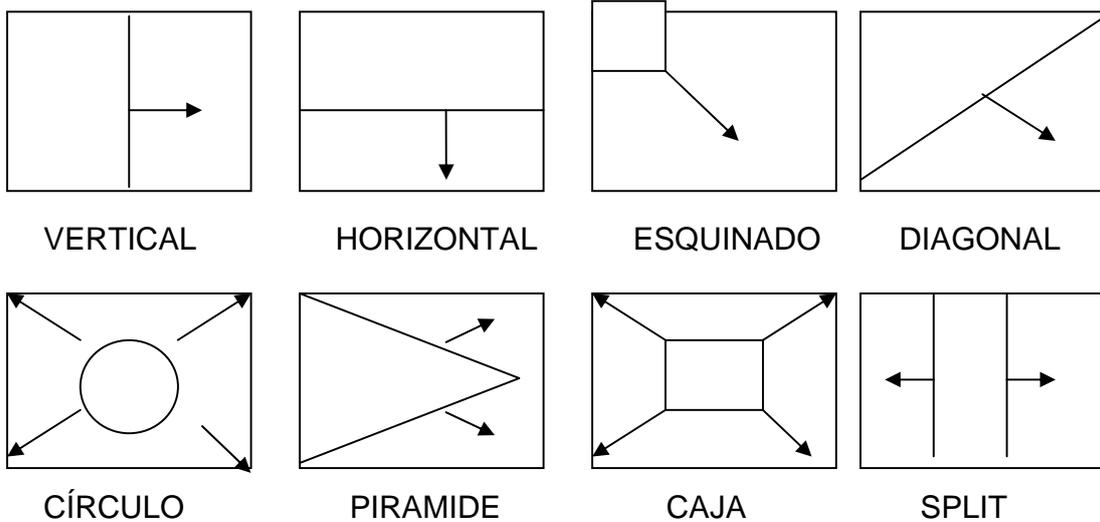
El switcher de la Beta suite, tiene un banco de efectos con un manipulador de efectos integrado, cuatro entradas de video que están asignadas a las máquinas reproductoras, un generador de caracteres que sirve para hacer roles, cinco tipos diferentes de fonts (letras) y otro banco de formas geométricas (iconos) y una consola de audio que consta de dos canales por máquina para hacer una mezcla de audios.

⁴³ Joaquín Rubio Brizuela. Operador Beta Suite. Entrevista personal. MVS Multivisión Beta Suite. 7-febrero-2006.

BETA SUITE



Una de las características del switcher es la incrustación de wipers y efectos de transición, éstos son utilizadas entre las tomas o bien para unir los reportajes y secciones al resto del programa, este efecto logra que las imágenes se presenten en una secuencia que es unida por un telón (wiper), una disolvencia, sobreimpresión o corte directo, sin ellos la secuencia del programa se vería rota. Existen diferentes tipos de wipers, a continuación se presentan las formas básicas, aunque se pueden diseñar otras e integrarse en los comandos del switcher.



Ya que el programa es armado o unido hasta la salida institucional se tiene el **master*** del programa, ahora debe realizarse la bitácora, sin esta información el videotape del master del programa no es admitido en el **master de transmisión***.

4.6 BITACORA. LOS TIEMPOS.

Todos los programas de MVS, incluyendo MONEDERO deben incluir en el videotape master la bitácora del programa, la cual es una presentación numérica del mismo, es decir los tiempos de duración de cada bloque, cada programa tiene un máximo de duración, por ejemplo si se trata de un programa de media hora, la duración real del programa sería de 23 o 24 minutos, porque se debe eliminar el tiempo de los comerciales. Por supuesto hay ocasiones en las que debido al contenido del programa, los cortes comerciales son más largos de lo habitual, esto depende de la cantidad de patrocinadores con que cuente el programa o transmisión. A continuación se presenta la bitácora de uno de los programas de MONEDERO, este formato es el que se utiliza para todas las producciones, programas o eventos transmitidos en MVS.

MASTER PROGRAMA 160			
“MONEDERO”			
FECHA: JUEVES 17 DE JUNIO de 2021			
	T.C. INICIO	T.C. FIN	DURACIÓN
1er BLOQUE	1:00:00	10:48:26	9:48:26
2º. BLOQUE	10:59:00	15:39:17	4:40:17
3er BLOQUE	15:50:00	18:44:02	2:54:02
4º BLOQUE	18:55:00	25:24:22	6:29:22
		T. TOTAL	23:53:07

La abreviación T.C. se refiere al time code o código de tiempo del videotape, en este caso del master del programa, para poder realizar las sumas de los tiempos simplemente hay que recordar cómo está basado nuestro código de tiempo, cada hora cuenta con 60 minutos, cada minuto con 60 segundos y cada segundo con 30 cuadros. Esta pequeña tabla es obligatoria para cada programa que será transmitido dentro de la empresa, ya que el personal del master de transmisión no puede realizar óptimamente su trabajo sin estas guías.

La precisión que se requiere dentro del master de transmisión es de segundos, cada programa tiene una duración asignada, y se debe cubrir de la misma manera que los tiempos de los patrocinios, en cuanto a ellos los patrocinadores exigen que todos sus spots o comerciales sean transmitidos. Es por ello que en televisión los segundos son tan importantes.

4.7 AL MASTER DE TRANSMISIÓN.

Después que cada una de las fases dentro de la producción del programa fueron realizadas, sigue un último paso que es el más importante de todos, la transmisión de MONEDERO, y es que cada programa que es producido tiene como finalidad que el público lo vea.

Para que esto pueda suceder, el videotape que contiene el master del programa debe ser transmitido, antes de ser entregado al master debe ser rotulado de manera correcta, es decir debe contener los datos necesarios para que pueda ser identificado, debido a que dentro del área del master de transmisión se manipula una gran cantidad de videotapes.

La rotulación del programa debe hacerse tanto en la caja como en la cinta, exactamente igual. Más adelante se puede apreciar la rotulación del programa 160

de MONEDERO, la rotulación de todos los programas de MONEDERO se realizó siempre de la misma manera.

MASTER PROGRAMA 160

“MONEDERO”

JUEVES 17 DE JUNIO, 2021

DURACIÓN: 23:53:07

Los operadores del master de transmisión cuentan con guías de continuidad donde se encuentran todos los datos de los programas a transmitir, así como el tiempo preciso de duración. Dentro de esta guía de continuidad también se encuentran los spots publicitarios, su duración, patrocinador y las veces que serán repetidos durante el día.



MASTER

La transmisión de un programa es relativamente fácil, la señal de televisión viaja a través de ondas por el espacio, al ser ingresado el videotape al master, es colocado dentro de una máquina reproductora de video, esta señal es enviada a la consola de control para su envío **al aire***.



CONSOLA DE CONTROL

Antes de llegar a la consola de control la señal es transformada para su envío al telepuerto. Esta área es la que tiene el control de las antenas y de los transpondedores del satélite. En el telepuerto se verifica si la señal será regional, nacional o internacional. Cuando se tienen estos datos, entonces la señal es enviada a las antenas para que ellas la envíen al satélite, de ahí a la antena de transmisión y después son recibidas en los televisores del teleauditorio.



ANTENA DE TRANSMISIÓN

CONCLUSIÓN

Como se puede apreciar en la investigación, para poder realizar la producción de un programa para televisión, es necesario seguir tres etapas dentro de este proceso, las cuales son preproducción, producción y postproducción. Estas etapas no son únicas dentro de la realización de nuestra revista económica, es más, son encontradas dentro de cualquier tipo de producción en televisión. Ya sea un noticiero, telenovela, programa político, económico, cómico, de espectáculos, etc. La única diferencia entre ellos, es el tiempo de duración, el lugar de grabación, costo, información y la cantidad de personal que interviene para realizar ese programa, dando como resultado el incremento o disminución de estos factores, dependiendo si la producción es grande o pequeña.

Para poder hacer “MONEDERO”, todo el equipo de producción debía contar con la suficiente creatividad e imaginación, para hacer propuestas novedosas dentro del área en que se desarrollaba, o bien en cualquier otra. El equipo tenía que estar pendiente de todo lo que sucediera dentro de la producción, ya que si el programa no funcionaba debido a la información, edición o cualquier otro factor; quien cometiera el error no sería el único que perdería su trabajo, simplemente el programa saldría del aire y todo el equipo estaría desempleado, es por ello que todos los integrantes de un equipo de producción, deben estar al pendiente de lo que sucede en el área de staff, redacción y producción para poder sacar adelante el trabajo.

Otro factor sumamente importante dentro de cualquier producción, es el tema o temas que se desarrollarán dentro de ella, éstos deben elegirse dependiendo su importancia para ser transmitidos, porque todos los programas de televisión están sujetos a un horario y éste debe ser respetado, es por ello que no pueden integrarse todos los temas en un solo programa. En el caso de nuestra revista económica la elección de los temas se hacía en base a los objetivos del programa, y se buscaba que la información fuera novedosa, o bien, se

presentaban enfoques nuevos a temas ya conocidos, para que nuestro público meta siguiera las transmisiones de MONEDERO.

Así mismo, la elección de las locaciones debía hacerse no sólo buscando que el lugar fuera atractivo para el público, al mismo tiempo tenía que ser apropiado para poder presentar nuestro programa dentro de él. La diversidad de temas que eran manejados dentro del mismo, hacía que las posibilidades para locación se incrementaran, por ejemplo se contaba con exposiciones, hoteles, restaurantes, y cualquier tipo de negocio que quisiera publicitarse a través de MONEDERO, obteniendo así que nuestra audiencia los visitara.

Para la grabación del programa en general y su postproducción fue necesario el trabajo en conjunto de los equipos de redacción, producción y staff. Para que todos los factores y etapas que intervinieron en nuestra producción pudieran fusionarse, lo indispensable fue que los integrantes de la producción debían de trabajar en conjunto para alcanzar una meta en común, esto no es posible si el líder del equipo no es capaz de crear un ambiente armonioso de trabajo, el productor debe tener bien clara esta responsabilidad, y hacer todo lo posible para que se lleve a cabo. Si no logra hacer que su equipo trabaje de manera óptima, difícilmente sacarán el trabajo adelante.

La realización de este trabajo está basado en la experiencia profesional, donde se expuso la forma como fue realizada una revista económica grabada en locación, por la empresa MVS Multivisión. Tratando de destacar la importancia que esta tesis-manual podría servir como herramienta de consulta, para aquellas personas interesadas en el ámbito de la producción en televisión. Por último hacer televisión no es cosa fácil, y hay muchas formas distintas de hacerla, siempre y cuando las etapas de preproducción, producción y postproducción sean llevadas a cabo, sin embargo al estar este trabajo basado en la experiencia profesional de quienes laboramos en MVS, se puede estar seguro de que la información sirve ya que el programa en el que está basado "MONEDERO", fue transmitido nacional e internacionalmente. Queda claro que esta manera de producir funciona y logra el objetivo de cualquier programa...su transmisión.

BIBLIOGRAFÍA

BAGGALEY, J.P. / S.W. Duck. *Análisis del mensaje televisivo*. Barcelona. Gustavo Gili. 1982. 217 págs.

BALSEBRE, Armand. Et-al. *La entrevista en radio, televisión y prensa*. España. Cátedra. 1998. 430 págs.

BETTETINI, Gianfranco / Fausto Colombo. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. España. Paidós. 1995. 303 págs.

BOND, F. Fraser. *Introducción al periodismo*. México. Limusa. 1983. 419 págs.

BRAVO, Raymond. *Producción y dirección de televisión*. México. Limusa. 1993. 211 págs.

CASASUS, Josep María. *Ideología y análisis de medios de comunicación*. Barcelona. Mitre. 1985. 208 págs.

CASETTI, Francesco / Federico Di Chio. *Análisis de la televisión. Instrumentos métodos y prácticas de investigación*. España. Paidós. 1999. 384 págs.

CAZENEUVE, Jean. *El hombre telespectador (Homo Telespectator)*. España. Gustavo Gili. 1997. 151 págs.

COLLADO Fernández, Carlos. *La comunicación humana en el mundo contemporáneo*. México. McGraw-Hill. 2001. 411 págs.

COMBES, Peter / John Tiffin. *Producción de televisión para la educación. A un enfoque de sistemas*. Chile. Tecla. 1979. 209 págs.

DIMAGGIO, Madeline. *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionales en las cadenas públicas y privadas*. España. Paidós. 1992. 344 págs.

DORIA, Francisco A. Et-al. *Diccionario Básico de comunicación*. México. Nueva Imagen. 1989. 513 págs.

FELDMAN, Erich. *Teoría de los medios masivos de comunicación*. Argentina. Kapelusz. 1977. 223 págs.

FERNÁNDEZ Christlieb, Fátima. *Los medios de difusión masiva en México*. México. Juan Pablos. 1993. 332 págs.

FILIPPI, Emilio. *Fundamentos de periodismo*. México. Trillas. 1997. 101 págs.

GALINDO, Carmen. Et-al. *Manual de redacción e investigación. Guía para el estudiante y el profesionalista*. México. Grijalbo. 1997. 365 págs.

GIANFRANCO Bettetini, Fausto C. *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. España. Paidós. 1995. 303 págs.

GONZÁLEZ Treviño, Jorge E. *Televisión y comunicación. Un enfoque teórico-práctico*. México. Alhambra Mexicana. 1994. 277 págs.

GONZÁLEZ Treviño, Jorge E. *Televisión, teoría y práctica*. México. Alhambra. 1989. 167 págs.

HERSH, Carl. *Producción televisiva. El contexto latinoamericano*. México. Trillas. 1995. 179 págs.

LEÑERO, Vicente / Carlos Marín. *Manual de periodismo*. México. Grijalbo. 1986. 315 págs.

LÓPEZ Cortezo, Pedro. Et-al. *Nueva enciclopedia temática*. T6. México. Cumbre. 1986. 631 págs.

MERRITT, Douglas. *Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al píxel*. Barcelona. Gustavo Gili. 1987. 144 págs.

ORZA, Gustavo F. *Programación televisiva. "Un modelo de análisis instrumental"*. Buenos Aires. Editorial La cruzía. 2002. 249 págs.

QUIJADA Soto, Miguel Ángel. *La televisión. Análisis y práctica de la producción de programas*. México. Trillas. 1999. 109 págs.

REYNAGA, Julio del Río. *Periodismo interpretativo*. México. Trillas. 1994. 195 págs.

SALÓ, Gloria. *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*. España. Gedisa. 2003. 253 págs.

SARTORI, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*. México. Taurus. 2000. 159 págs.

SCHRANK, Jeffrey. *Comprendiendo los medios masivos de comunicación*. México. Publigráficos. 1986. 310 págs.

SOLER, Llorenç. *La televisión. Una metodología para su aprendizaje*. Barcelona. Gustavo Gili. 1988. 187 págs.

TORRES Aguilera, Francisco Javier. *Telenovelas, televisión y comunicación. El caso de México*. México. Editorial Coyoacán. 1994. 151 págs.

VALERO Cuní, Federico. Et-al. *Enciclopedia focal de las técnicas de cine y televisión*. T2. Barcelona. Omega. 1976. 1264 págs.

VIYA, Miko. *El director de televisión*. México. Trillas. 1994. 241 págs.

VILCHES, Lorenzo. *La televisión. Los efectos del bien y el mal*. España. Paidós. 1993. 206 págs.

WRIGHT, Charles R. *Comunicación de masas. Una perspectiva sociológica*, Argentina, Paidós, 1980, pp. 155.

HEMEROGRAFÍA

DÍAZ Palafox, Guillermo. “Evolución de la tecnología televisiva. En información científica y tecnológica (ICYT)”. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). Vol. II. N.156. México. Septiembre 1989. Pág. 40

FUENTES INFORMÁTICAS

Asociación de radiodifusores del Valle de México. <http://www.laradioenmexico.com>. “MVS Radio”. 12-abril-2007.

El radioaficionado al servicio de la humanidad. <http://www.geocities.com>. “El caballero al aire”. 8-mayo-2007.

Mejía Barquera Fernando. Mexicana de Comunicación. <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx>. “Historia mínima de la televisión mexicana (1928-1996)”. 12- abril-2007.

Salón del empresario. <http://www.salondelempresario.com>. “Galardonados, Joaquín Vargas Gómez”. 3-marzo-2007.

FUENTES VIVAS

CHÁVEZ Marines, Mónica. Coordinador de Producción. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Área de producción. 22-enero-2006.

ELÍAS Tirado, Everardo. Operador de audio. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Cabina de audio-estudio1. 21-marzo-2006.

ENGRANDE Flores, Alfonso. Editor. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Pulles de edición. 22-enero-2006.

ETIENNE Herrera, Jorge. Ingeniero Videoservidor. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Master de transmisión. 6-febrero-2006.

GARCÍA Orozco, Arturo. Iluminador. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Estudio2. 6-febrero-2006.

MÁRQUEZ Jiménez, Juan Antonio. Camarógrafo. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Oficinas Zooma- MVS. 10-abril-2006.

MARTÍNEZ Ocampo, Susana. Maquillista. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Vestidor- Estudio2. 29-marzo-2006.

MONTES DE OCA Hernández, Erick. Diseñador Gráfico. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Diseño creativo. 7-febrero-2006.

ROMERO Méndez, Lourdes. Diseñador Grafico. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Diseño Creativo. 23-enero-2006.

RUBIO Brizuela, Joaquín. Operador Beta Suite. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Beta Suite. 7-febrero-2006.

TÉLLEZ Morales, Fernando. Productor. *Entrevista personal*. MVS Multivisión Oficinas ZOOMA-MVS. 8-marzo-2006.

ANEXO 1 LOS MEMOS

MEMORANDUM DE SOLICITUD

MEMORANDUM

Para: Jorge Romo
Director de ventas - HOTEL W

De: Degrée De León
Productor – MVS Multivisión

Fecha: 24 de mayo de 2021

Asunto: Grabación Programas “MONEDERO” MVS Multivisión.

Por este medio solicito su apoyo para que se nos permita grabar en las instalaciones del HOTEL W, el programa “MONEDERO” producido por MVS Multivisión, que se transmite por el canal 52, a las 20:00 hrs. de lunes a viernes.

“MONEDERO” es un programa con temas de consumo y finanzas, dirigido a un sector con poder adquisitivo y deseos de compra. El Hotel W cuenta con un gran prestigio entre nuestro potencial auditorio, por lo que aspiramos a contar con su aprobación para grabar las presentaciones de cinco programas en diversas zonas de sus instalaciones, sin alterar la cotidiana actividad de empleados y huéspedes.

Los temas a desarrollar en “MONEDERO” están dirigidos a consumidores de nivel A-B y su estructura incluye diversas secciones de economía, finanzas y estadísticas que brindan opciones de calidad, precio e inversión para los televidentes.

La grabación se realizaría el jueves 3 de junio de las 09:00 a las 16:00 hrs., la primera hora es para preparar el equipo y las restantes para la grabación. El equipo de producción consta de dos cámaras portátiles Betacam y un equipo de iluminación. En caso de ser aprobada nuestra solicitud, nos gustaría tener una cita con usted el miércoles 26 de mayo a las 10:00 hrs, para hacer un scouting y afinar detalles.

En espera de su respuesta, agradezco la atención que se sirva prestar a esta solicitud y me reitero a sus órdenes para cualquier aclaración, en los teléfonos 50.00.00.00 exts 1000 y 1001.

ATENTAMENTE

Degrée De León

CARTA DE RECURSOS

De: Degrée De León - Productor – MVS Multivisión
Enviado: 31 de mayo de 2021
Para: Jorge Romo - Director de ventas – Hotel W
Asunto: GRABACIÓN "MONEDERO" MVS Multivisión

Buenos Días Lic. Jorge Romo:

Por medio del presente le confirmo que el jueves 3 de junio grabaríamos los programas de MONEDERO, MVS Multivisión, en el Hotel W. Le detallo los horarios y requerimientos.

HORARIOS:

Llegada del staff y producción	09:00 hrs.
Llegada de los conductores y comentaristas	10:00 hrs.
Inicio de grabación	10:30 hrs.
Fin de grabación	15:00 hrs. Aproximadamente

STAFF:

Dos camarógrafos
Un iluminador
Un operador de audio
Una maquillista
Dos asistentes de iluminación
Cinco asistentes generales
Tres camionetas para carga de equipo con logos de MVS.

PERSONAL DE PRODUCCIÓN:

Degrée De León, automóvil
Elizabeth Bravo, automóvil
Alfonso Godoy, automóvil
Alfonso Navarrete
Oscar Calderón

CONDUCTORES:

Teresa Saldivar, automóvil
Pedro Romo, automóvil

Le solicitamos un espacio para que los conductores se cambien y maquillen. También requerimos de una fuente de energía eléctrica y una persona de mantenimiento para que nos indique la ubicación de los tableros. La producción de MONEDERO ingresará botellas de agua y refrescos.

GRACIAS

MEMORANDUM DE AGRADECIMIENTO

MEMORANDUM

Para: Jorge Romo
Director de ventas - HOTEL W

De: Degrée De León
Productor - MVS Multivisión

Fecha: 21 de junio de 2021

Asunto: GRACIAS "MONEDERO" MVS Multivisión.

Por este medio agradezco el apoyo brindado para grabar en las instalaciones del Hotel W los programas de "MONEDERO", que se transmitieron los días 14, 15, 16, 17 y 18 de junio por el canal 52, a las 20:00 hrs. De lunes a viernes.

Le envío los cinco programas en dos videocasetes VHS. "MONEDERO" es conducido por Tere Saldivar y Pedro Romo, cuenta con comentaristas invitados de reconocido prestigio y dirigentes de los principales organismos financieros y empresariales del país.

Saludos cordiales y me reitero a sus órdenes en los teléfonos 50.00.00.00 exts. 1000 y 1001.

ATENTAMENTE

Degrée De León

ANEXO 2 LAS SOLICITUDES

SOLICITUD DE SERVICIO CON CÁMARA PORTÁTIL PARA GRABACIÓN EN LOCACIÓN

PERIODO DEL SERVICIO: 3 junio 2021 **CANAL:** CANAL 52 **FECHA:**27-may-2021

PRODUCTOR: Degrée De León

PRODUCCIÓN: MONEDERO

LLAMADO EN MVS: 7:00:00

LLAMADO EN LOCACIÓN: 9:00:00

LOCACIÓN: HOTEL W, Av. Reforma S/N.

EQUIPO:	CANTIDAD
----------------	-----------------

SISTEMA BETACAM	2
PAQUETE DE ILUMINACIÓN	1
MICRÓFONO DE MANO INALÁMBRICO	2
MICRÓFONO LAVALIER ALÁMBRICO	2

EQUIPO ADICIONAL:

1 CONSOLA SHURE DE 4 ó 6 CANALES (AUDIO), 4 BATERÍAS PARA CÁMARA,
1 CARGADOR BATERÍAS CÁMARA, 2 MONITORES DE 8" CON BATERÍAS Y AC
(KIT), 1 CARGADOR BATERÍAS MONITOR, 2 CABLES DE AUDIO, 2 CABLES DE

PERSONAL TÉCNICO:

CAMARÓGRAFO	2
ILUMINADOR	1
ASISTENTE GENERAL	2
MAQUILLISTA	1
OPERADOR DE AUDIO	1
ASISTENTE DE ILUMINACIÓN	1

VEHÍCULOS:

2 CAMIONETAS PARA CARGA DE EQUIPO Y 1 CAMIONETA PARA PASAJEROS.

OBSERVACIONES: * Dentro de las observaciones se indica si se va a salir de la ciudad, si serán uno o varios días, o bien, si se quiere una persona en especial, ya sea camarógrafo, iluminador u operador de audio.

EQUIPO PARA GRABACIÓN EN LOCACIÓN

- ❖ **SISTEMA BETACAM.-** Son las cámaras de video portátiles **betacam***, se solicitan dos porque la grabación del programa se realiza a dos cámaras para darle mayor movimiento a las imágenes.
- ❖ **PAQUETE DE ILUMINACIÓN.-** Se utilizan lámparas de 650 W, el paquete consta de tres lámparas cada uno, utiliza corriente alterna (A/C).
- ❖ **MICRÓFONO DE MANO INALÁMBRICO.-** Micrófono direccional que permite el control del sonido ambiente, son utilizados por los conductores, los micrófonos son adornados con los cubos, los cuales tienen el logotipo del programa, al ser inalámbricos necesitan una consola de audio con antena receptora para captar el sonido.
- ❖ **MICRÓFONO LAVALIER ALÁMBRICO.-** Micrófono omnidireccional, capta el sonido ambiente, se utiliza en el entrevistado.
- ❖ **CONSOLA SHURE DE 4 ó 6 CANALES.-** Consola de audio que permite ecualizar el sonido al momento de ser grabado.
- ❖ **BATERÍA PARA CÁMARA.-** Se solicitan las baterías o pilas, por si no hubiera tomas de corriente alterna.
- ❖ **CARGADOR BATERÍA CÁMARA.-** Se utiliza para recargar las baterías de la cámara.
- ❖ **MONITORES DE 8" CON BATERÍA Y AC (KIT).-** Son pequeñas pantallas de televisión, que se utilizan para poder ver lo que está captando o grabando la cámara de video, el kit A/C simplemente es una colección de cables de corriente alterna de diferentes longitudes, en este caso se utilizan líneas o cables de 100 mts.
- ❖ **CARGADOR BATERÍAS MONITOR.-** Se utiliza para recargar las baterías del monitor.
- ❖ **CABLES DE AUDIO.-** Se utilizan para conectar los micrófonos alámbricos a la consola de audio.
- ❖ **CABLES DE VIDEO.-** Se utilizan para conectar las cámaras de video a los monitores.
- ❖ **ESPEJOS DE SOL.-** Son círculos flexibles de tela plástica metálica, que tienen en una de sus caras color plateado y en la otra blanca, para dirigir la

luz solar hacia los conductores o entrevistados, se utilizan normalmente en escenarios al aire libre, cuando hay suficiente luz del sol.

- ❖ **PERSONAL TÉCNICO.-** Son aquellas personas que operan o ayudan al operador, para manejar los equipos que se requieren en la grabación del programa de televisión, comúnmente se le llama STAFF.

SOLICITUD DE SERVICIO CON CÁMARA PORTÁTIL PARA GRABACIÓN DE ENTREVISTA

PERIODO DEL SERVICIO: 3 junio 2021	CANAL: CANAL 52	FECHA: 27-may-2021
REPORTERO: Antonio Contreras	PRODUCCIÓN: MONEDERO	
LLAMADO EN MVS: 8:00:00	LLAMADO EN LOCACIÓN: 10:00:00	
LOCACIÓN: HOTEL W, Av. Reforma S/N.		

EQUIPO:	CANTIDAD
SISTEMA BETACAM	1
PAQUETE DE ILUMINACIÓN	1
MICRÓFONO DE MANO ALÁMBRICO	1
MICRÓFONO LAVALIER ALÁMBRICO	1

EQUIPO ADICIONAL:
1 BATERÍA PARA CÁMARA, 1 CARGADOR BATERÍA CÁMARA, 1 MONITOR DE 8" CON BATERÍAS Y AC (KIT). 1 CARGADOR BATERÍAS MONITOR.

PERSONAL TÉCNICO:	
CAMARÓGRAFO	1
ILUMINADOR	1
ASISTENTE GENERAL	1

VEHÍCULOS:
1 VEHÍCULO MEDIANO PARA PASAJEROS.

OBSERVACIONES: <i>*En las observaciones se indica si se quiere una persona en especial, ya sea camarógrafo, iluminador u operador de audio, o bien si la entrevista será dentro o fuera de la ciudad, así como si se realizará en uno o varios días.</i>

SOLICITUD DE CABINAS DE POSTPRODUCCIÓN

PRODUCTOR: Degrée De León	FECHA: 3-jun-2021
PROGRAMA: MONEDERO	CANAL: CANAL 52

CABINAS	FECHA SERVICIO	HORAS SOLICITADAS	HORARIO PREFERENTE
EDIT BOX			
HAL			
DIGITAL STUDIO			
BETA SUITE	7- JUN-2021	8 HRS.	09:00 A 17:00 HRS.
CABINA DE AUDIO			
AUDIOTECA			
3D			
PHOTOSHOP			
DISEÑO CREATIVO			
POOL DE EDICIÓN			

SERVICIO	DISEÑO	ESTUDIO	FECHA SERVICIO	HORARIO
TRINITY				
VELOCITY				
TELEPROMTER				
SET VIRTUAL DISEÑO				

OBSERVACIONES:

Se debe realizar una solicitud por cada equipo que se requiera de postproducción, también dentro de estas solicitudes, dentro de las observaciones se indicará si se desea un operador en especial, o bien si las horas serán distribuidas en varios días.

La realización de la solicitud de cualquier cabina de postproducción se tiene que hacer con anterioridad, para asegurar que se podrá contar con el equipo y el operador del mismo, ya que estas máquinas son manipuladas solamente por personal del área de postproducción, para evitar que sean dañadas por personal que no está capacitado para su manipulación.

Tanto para el caso de solicitud de cámara, cabina de postproducción o diseño, se deben realizar con 48 hrs. de anticipación, ya que son equipos que constantemente son utilizados, y que por lo tanto no cuentan con muchas horas

libres, así que para asegurar que se podrá contar con ellos a la hora requerida se deben “apartar”, para ganar el mejor horario de uso disponible.

CABINAS DE POSTPRODUCCIÓN

- ❖ **EDIT BOX.-** Sala de edición no lineal que guarda la información desde una cinta de video Betacam, que posteriormente es transformada en información digital para ser manipulada por computadora, su capacidad de almacenamiento es de 30 minutos, sirve para hacer el armado final de un programa de televisión desde 15 minutos hasta 1 hora, (restando el tiempo de corte) y puede almacenar imágenes fijas o fotos, secuencias cortas, además de hacer inserciones de texto e imágenes en **multicapas ***, o cortes.
- ❖ **HAL.-** Sala de edición no lineal para la realización de comerciales, cortinillas de entrada y salida de programas, debido a su poca capacidad de almacenamiento la cual es de 75 segundos, puede almacenar imágenes fijas o fotos, secuencias cortas, además de hacer inserciones de texto e imágenes en multicapas o cortes.
- ❖ **DIGITAL STUDIO.-** Es el estudio de televisión con **set virtual***
- ❖ **BETA SUITE.-** Es una sala de edición de video lineal en formato betacam, puede manipular hasta cuatro máquinas de video a través de un editor, también opera un **switcher***, generador de caracteres y consola de audio
- ❖ **CABINA DE AUDIO.-** Es la sala o cabina que cuenta con micrófonos especiales para la grabación de audio, es muy similar a las cabinas de radio, se utiliza el programa **Protools*** para la edición del sonido.
- ❖ **AUDIOTECA.-** Contiene una gran cantidad de música y grabaciones de audio de entrevistas, para su uso en posteriores programas de televisión.
- ❖ **3D.-** Sala de video que tiene la capacidad de crear efectos especiales (FX) de video en tercera dimensión (3D).
- ❖ **PHOTOSHOP.-** Programa de pintura, el cual corre en una plataforma multimedia, se utiliza para agregar cuadros de texto, imágenes fijas o fotos, gráficos y estadísticas al video.

- ❖ **DISEÑO CREATIVO.-** Área de diseño de imagen y video en la que se encuentran las cabinas de trinity, teleprompter y set virtual diseño.
- ❖ **POOL DE EDICIÓN.-** Área de edición lineal que cuenta con dos máquinas de edición de video una operada en modo de reproducción y otra de grabación, se pueden editar el audio y video en forma conjunta o separada.
- ❖ **TRINITY.-** Es una sala de postproducción de video e imagen, que se puede usar de manera independiente o conectado a un estudio de televisión. Trabaja a tiempo real, o sea que no captura video, su procesado de video es muy limitado, genera gráficos con movimiento pero de corta duración.
- ❖ **VELOCITY.-** Es un editor no lineal de video de postproducción que forzosamente trabaja independientemente con un arreglo de discos duros inmenso, es capaz de guardar mucho tiempo de video y puede armar un programa de 1 hasta 6 horas, en un sólo formato pero siempre va a ser subiendo y bajando la información de las cintas de video al disco duro.
- ❖ **TELEPROMTER.-** Es un programa de texto utilizado para hacer visible la información que leen los conductores, la cual es enviada a un monitor.
- ❖ **SET VIRTUAL DISEÑO.-** Es una sala de postproducción en la cual se utiliza un sistema o programa de computadora, que es capaz de crear escenarios virtuales y administra y controla la escenografía en estudio, recibe información de programas como photoshop, 3D y de las cámaras de video para sincronizarlas al set y dar salida compuesta de la imagen al aire.

ANEXO 3 GUIÓN DE PRODUCCIÓN

1 SALUDOS TEASSER	Duración: 0'27''
<p>[NOTA: TERE Y PEDRO A CUADRO]</p>	
<p>[NOTA: TERE A CUADRO]</p>	
<p>BIENVENIDO.....PREPÁRESE PARA ESCUCHAR LAS MEJORES OPCIONES QUE LE PERMITIRÁN "ESTIRAR" SU PRESUPUESTO.....</p>	
<p>[NOTA: PEDRO A CUADRO]</p>	
<p>LE TENEMOS LA MEJOR OFERTA PARA HACER RENDIR SU GASTO.....AQUÍ EN "MONEDERO".</p>	
<p>[NOTA: TERE A CUADRO]</p>	
<p>PROCEDENTE DE ITALIA LLEGA A MÉXICO UNA FRANQUICIA MUY INTERESANTE..... SE TRATA DE VIDEOCAJEROS.... AQUÍ EN MONEDERO LE DIREMOS CÓMO INVERTIR EN ESTE NEGOCIO....</p>	
<p>[NOTA: PEDRO A CUADRO]</p>	
<p>LLENE DE FANTASÍAS A SUS HIJOS EN SU PROPIA CASA.... LE DIREMOS CÓMO DECORAR HABITACIONES INFANTILES.....</p>	

2 ENTRADA	Duración: 0'00''
<p>ENTRADA INSTITUCIONAL</p>	

3 INTRO VIDEOCAJEROS

Duración: 0'11''

**[NOTA: TERE A CUADRO]
[VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

SI EL VIDEO CLUB DE SU PREFERENCIA ESTÁ CERRADO, NO SE PREOCUPE.....LLEGARÓN A MÉXICO LOS VIDEOCAJEROS, PARA QUE LOS AMANTES DEL SÉPTIMO ARTE PUEDAN DISFRUTARLO EN LA COMODIDAD DE SU HOGAR EN CUALQUIER HORARIO.

(ENTRA REPORTAJE DE VIDEOCAJEROS)

4 VIDEOCAJEROS

Duración: 0'00''

(REPORTAJE DE VIDEOCAJEROS)

5 VENTA PROGRAMA

Duración: 0'03''

**[NOTA: PEDRO A CUADRO]
VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

ENSEGUIDA.....HAGA MÁS FELICES A SUS HIJOS TRANSFORMANDO
SU HABITACIÓN.....LE DIREMOS CÓMO.....

6 CITA ECONÓMICA

Duración: 0'00''

(ENTRA CITA ECONÓMICA)

7 PRIMER CORTE

Duración: 0'01''

CORTE UNO

8 TEXTO

Duración: 0'08''

(ENTRA TEXTO)

9 INTRO COM. VIDEOCAJEROS

Duración: 0'05''

**[NOTA: TERE A CUADRO]
[VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

TENEMOS AHORA EL COMENTARIO DE NUESTRO ESPECIALISTA EN
FRANQUICIAS.....

(ENTRA COMENTARIO DE ESPECIALISTA)

10 COMENTARIO VIDEOCAJEROS

Duración: 0'00''

(COMENTARIO DE ESPECIALISTA)

11 INTRO DEC. HAB. INFANTIL

Duración: 0'09''

[NOTA: PEDRO A CUADRO]

VELOCIDAD DE LECTURA:14]

LOS PEQUEÑOS SIEMPRE NECESITAN ESPACIOS DONDE SE CONJUGUE LO DIVERTIDO CON LA FANTASÍA..... Y QUE MEJOR QUE ESE ESPACIO SE ENCUENTRE EN SU PROPIA CASA.....VEA USTED.....

(ENTRA REPORTAJE DECORACIÓN HABITACIÓN INFANTIL)

12 DEC. HAB. INFANTIL

Duración: 0'00''

(REPORTAJE DECORACIÓN HABITACIÓN INFANTIL)

13 VENTA DE PROGRAMA 2

Duración: 0'03''

**[NOTA: TERE A CUADRO]
[VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

MÁS ADELANTE..... LOS MEJORES DISCOS DE LA SEMANA.....

14 TRIVIA

Duración: 0'00''

(ENTRA TRIVIA)

15 SEGUNDO CORTE

Duración: 0'01''

CORTE DOS

16 RESPUESTA TRIVIA

Duración: 0'01''

(ENTRA RESPUESTA TRIVIA)

17 INTRO COM. DEC. HAB. INFANTIL Duración: 0'06''

**[NOTA: TERE A CUADRO]
[VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

AHORA EL COMENTARIO DE UN ESPECIALISTA QUE NOS HABLA
SOBRE LA MEJOR MANERA DE DECORAR LA HABITACIÓN DE UN
NIÑO.....

(ENTRA COMENTARIO ESPECIALISTA)

18 COM. DECORACIÓN HAB. INFANTIL Duración: 0'01''

(COMENTARIO DE ESPECIALISTA)

19 LISTA DE DISCOS

Duración: 0'01''

(ENTRA LISTA DE DISCOS)

20 RECOMENDACIÓN DISCOGRÁFICA

Duración: 0'26''

**NOTA: PEDRO A CUADRO]
VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

AÚN BAJO LOS REFLECTORES POR HABER PARTICIPADO EN LA GIRA "VOTE FOR CHANGE" EN CONTRA DE LA REELECCIÓN DE GEORGE BUS, R.E.M. PRESENTÓ "AROUND THE SUN"UNA PLACA CON 13 CANCIONES QUE CONSERVAN EL REFINADO ESTILO QUE SIEMPRE HA CARACTERIZADO A LA BANDA ESTADOUNIDENSE..... LAS LETRAS DE ESTE MATERIAL ESTÁN CLARAMENTE INFLUENCIADAS POR LOS RECIENTES ACONTECIMIENTOS MUNDIALES, MUESTRAN SU POSTURA PACIFISTA Y RESCATAN LA ESPERANZA QUE HAY EN TODO MOMENTO..... "LEAVING NEW YORK", EL PRIMER CORTE QUEDA DE EJEMPLO DE LA CALIDAD MUSICAL Y LÍRICA DE LA BANDA LIDERADA POR MICHAEL STIPE.....

21 VENTA PROGRAMA 3

Duración: 0'06''

**NOTA: TERE A CUADRO]
VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

AL REGRESAR..... LAS RECOMENDACIONES PARA QUE PUEDA
SALIR EN FUGA ESTE FIN DE SEMANA.....

22 TIPS DE OCIO

Duración: 0'00''

(ENTRA TIPS DE OCIO)

23 TERCER CORTE

Duración: 0'01''

CORTE TRES

24 NUMERALIA

Duración: 0'00''

(ENTRA NUMERALIA)

25 INTRO CÁPSULA STEREN

Duración: 0'03''

**[NOTA: TERE A CUADRO]
[VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

AHORA LE PRESENTAMOS LA SIGUIENTE CÁPSULA.....

26 CÁPSULA STEREN

Duración: 0'00''

(ENTRA CÁPSULA STEREN)

27 INTRO EN FUGA

Duración: 0'06''

**NOTA: PEDRO A CUADRO]
VELOCIDAD DE LECTURA:14]**

QUIERE SALIR A ALGÚN LUGAR DE LA RÉPUBLICA MEXICANA.....
MONEDERO LE OFRECE LA SIGUIENTE OPCIÓN.....

(ENTRA REPORTAJE EN FUGA)

28 EN FUGA

Duración: 0'00''

(REPORTAJE EN FUGA)

29 VENTA PROGRAMA 4

Duración: 0'07''

[NOTA: TERE Y PEDRO A CUADRO]

NOTA: PEDRO A CUADRO]

MAÑANA CONVIÉRTASE EN EMPRESARIO POR INTERNET.....

[NOTA: TERE A CUADRO]

TAMBIÉN LE VAMOS A DECIR COMO HACER CINE EN SU CASA.....

30 SALIDA

Duración: 0'00''

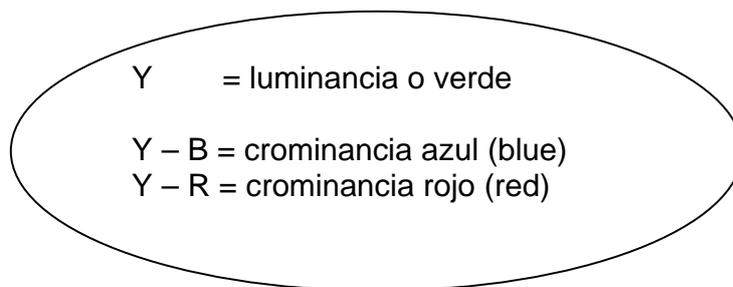
SALIDA INSTITUCIONAL

ANEXO 4

SISTEMAS DE DEFINICIÓN DE LA TELEVISIÓN A COLOR

El sistema NTSC, es uno de los tres sistemas de definición de televisión a color, los cuales son NTSC (National Television System Committee / Comité Nacional de Sistema de Televisión), PAL (Phase Alternating Line / Línea alternada en fase) y SECAM (Séquentiel Couleur Avec Mémoire en francés / Color secuencial con memoria), están basados en los principios dados por el Ingeniero Georges Valensi en 1938, éstos demuestran que se puede transmitir en un sistema compatible de televisión a color una información de **luminancia Y** y dos informaciones concernientes al color llamadas de **crominancia**, que son transmitidas por una banda de frecuencia en relación con la utilizada por **Y** y que se anulan cuando se trata de una emisión en blanco y negro.

Los componentes de la señal de televisión son los siguientes:



LUMINANCIA: cantidad de luz emitida o reflejada por una superficie.

CROMINANCIA: es parte de la señal de video que contiene las informaciones relativas al color y que se producen a partir de tres colores primarios: R para rojo (red), G para verde (green) y B para azul (blue). La señal de color se codifica para una determinada norma: PAL, SECAM o NTSC.

El sistema NTSC se considera el padre de los otros dos, utiliza un método de **modulación de amplitud en cuadratura** de los componentes de color. En los sistemas PAL y NTSC la transmisión es simultánea, el sistema SECAM separa en el tiempo las informaciones de crominancias y las transmite secuencialmente (línea por línea), además usa la modulación de frecuencia.⁴⁴

La señal corregida en doble gamma en los receptores NTSC después que la subportadora de color (crominancia) fue amplificada y filtrada pasa a la matriz, que es el dispositivo de combinación en donde las señales son añadidas y sustraídas. La señal de crominancia amplificada, alimenta dos demoduladores sincrónicos que separan las dos señales de diferencia de color pasándolas a la matriz.

La decodificación se lleva a cabo en la matriz, ya que una adición y sustracción adecuada da como resultado la aparición de señales R, V y A (Rojo, verde y azul), corregidas en gamma que son enviadas a los tres cañones del tubo. La ráfaga del impulso de color que ocupa el pórtilo posterior de cada impulso de sincronismo de línea, se aplica a un oscilador especial (generalmente de tipo controlado), por un cristal que mantiene con precisión la fase de los demoduladores sincrónicos, primordial en la correcta separación de señales de diferencia de color.

El receptor PAL requiere de una línea de retardo para que las líneas sucesivas de imagen de fase alternante se comparen y promedien. Por ello se retiene una línea durante 64 microsegundos, tiempo que invertido sirve para una exploración de línea en el sistema CCIR (Comité Consultivo Internacional de Radiocomunicaciones). Como es difícil de conseguir eléctricamente, la señal de crominancia se aplica a un transductor de cristal, la salida ultrasónica de la señal se aplica en una barra de cristal de unos 20 centímetros de longitud, por último un transductor de salida parecido al de entrada reconvierte la señal, que además de ser retardada es atenuada en unos 20 db (**decibel o decibelio***).

⁴⁴ Guillermo Díaz Palafox. *“Evolución de la tecnología televisiva. En información científica y tecnológica (ICYT)”*. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). Vol. II. N.156. México. septiembre 1989. Pág. 40.

El sistema SECAM fue adoptado por Francia y los países que conforman la exURSS, es similar a los sistemas NTSC y PAL, su diferencia recae en el diseño del receptor, ya que las dos señales de color son transmitidas secuencialmente a la señal de luminosidad, una en una línea y la otra en la siguiente línea, repitiéndose el ciclo continuamente. Como la frecuencia de color es modulada, es alterada en un valor proporcional a la amplitud de la señal de diferencia de color.

En el receptor es necesaria una línea de retardo, debido a que la señal de crominancia de una línea debe estar disponible mientras la señal de la siguiente se recibe, para que al tener ambas señales de diferencia de color, puedan ser derivadas simultáneamente. Una de ellas está relacionada con la señal actual de luminancia, mientras la otra con la información de luminancia de la línea anterior. Las señales de crominancia son reconstituidas por discriminadores porque la señal es recibida por modulación de frecuencia, la combinación de la señal de color y de la señal de luminancia en una matriz produce señales R, V y A para accionar el tubo, siguiendo las mismas normas que NTSC y PAL.⁴⁵

A continuación se presenta la tabla que describe los sistemas de definición de la televisión a color y los países que los utilizan:

SISTEMA	CUADROS POR SEGUNDO	LÍNEAS POR CUADRO	PAÍSES QUE LO UTILIZAN
NTSC	30	525	Continente americano (excepto Brasil y Argentina), Japón y Corea.
PAL	25	625	Europa Occidental (excepto Francia) Brasil, Argentina, parte de Asia y África.
SECAM	25	625	Francia, Europa Oriental, parte de Asia y África.

⁴⁵ Federico Valero Cuní. *Enciclopedia focal de las técnicas de cine y televisión*. T2. Barcelona. Omega. 1976. Págs. 1241 y 1242.

Es por ello que los programas que son grabados en una frecuencia no pueden ser leídos por máquinas que están configuradas en otro sistema, para ello los programas deben de ser copiados y cambiados a la frecuencia a la que pertenecen los equipos. Esto sucede normalmente cuando se importan programas del extranjero, que utilizan otro sistema de definición.

GLOSARIO

AAA: Forma de clasificar los horarios de programación sus categorías son A, AA, y AAA. Estas tres categorías representan intervalos de horas durante el día, en los que la cantidad de audiencia televisiva varía. El horario de mayor rating es el AAA, que va de las 19:00 a las 24:00 horas. El horario AA comprende de las 15:00 a las 19:00 horas, y el horario A va de las 6:00 a las 15:00 horas.

AL AIRE: Expresión que se usa para indicar que se está transmitiendo. Estar al aire, del aire, ir al aire.

ALTA DEFINICIÓN (AD): HIGH DEFINITION (HD): Procedimiento que permite incrementar notablemente, el número de puntos que definen la imagen en la pantalla electrónico-televisiva, haciéndola corresponder, más o menos, a la de la película cinematográfica de 35 mm.

ANTENA: Elemento colocado en la parte más alta de una torre para la transmisión de señales de radio y televisión, o para captar señales electrónicas.

AUDIO: Reproducción electrónica del sonido en televisión.

BACK (BACKGROUND): Gráfico a “full” de pantalla o pantalla completa, ya sea con video en movimiento o fijo, la función básica del back es para llenar la pantalla completamente, generalmente se usa al presentar estadísticas o gráficas. Posición de la escena más lejana de la cámara.

BALANCE A BLANCO: Permite obtener la mejor reproducción de color de cada situación distinta en luminosidad. El ajuste del balanceo a blanco debe ser reajustado en cada situación en la que la iluminación o luz sea distinta.

BARRAS: Barras de colores que aparecen en la pantalla o el visor de la cámara, y que sirven para ajustar el color o los tonos de gris con precisión.

BETACAM: Formato de cinta de video, guardada dentro de un cassette plástico, el grosor de la cinta es de 1/2 pulgada.

CANAL: Frecuencia determinada previamente por la cual una estación transmisora emite su señal, ya sea de audio o de video.

CARACTERIZACIÓN: Medios y métodos usados para la creación de un personaje.

CÓDIGO DE TIEMPO: También conocido como **TIME CODE**, es una señal digital que va grabada en un canal de la cinta, estos impulsos electromagnéticos tienen la forma de un reloj de horas (H), minutos (M), segundos (S) y cuadros (C), que no cambia, mostrando siempre el tiempo con el que fue grabado.

COMPOSICIÓN: Arreglo o balance del encuadre con equilibrio de masas y volúmenes, con el énfasis adecuado, con la intención de obtener un resultado estético.

CONSOLA: Mesa o unidad central para controlar el audio, video, iluminación de un estudio o transmisor. Las consolas cuentan con tableros de control con dispositivos, palancas, botones para controlar imagen, sonido, luces, etc.

CHROMA KEY: Clave de color. Aditamento que se instala en las cámaras que produce el rechazo de color deseado, por lo general verde o azul.

CROMINANCIA: Es parte de la señal de video que contiene las informaciones relativas al color y que se producen a partir de tres colores primarios: R para rojo (red), G para verde (green) y B para azul (blue). La señal de color se decodifica para una determinada norma: PAL, SECAM o NTSC.

CROSSFADE: Mezcla de audios en forma de disolvencia.

CUADRO: (FRAME) Componente mínimo de imagen de cine o televisión, que al proyectarse a cierta velocidad produce la ilusión de movimiento. En cine se proyectan 24 cuadros/seg, en televisión 30/seg. En televisión forma de describir a los cuadros que son grabados o reproducidos por minuto.

CUE: (PIE) Señal para comenzar o detener la acción durante la producción o grabación.

DECIBEL / DECIBELIO: Unidad de medida de la intensidad de los sonidos (db).

DIMMER: Consola para controlar la intensidad de la luz.

DISEÑO GRÁFICO: Es todo el material fotográfico, escrito, rotulado o dibujado que se usa en un programa.

DISOLVENCIA: Transición gradual de una cámara a otra. Puede hacerse rápida o lentamente, se usa para indicar paso del tiempo o cambio de lugar.

DOLLY: Base movable de montaje que permite mover la cámara en todas direcciones.

DROP: (DROPOUT) En televisión se refiere a la pérdida parcial de imagen en la reproducción de cinta de video, causada frecuentemente por suciedad en las cabezas de video o por deterioro de la cinta.

ECUALIZADOR: Circuito utilizado en los amplificadores para modificar su respuesta en frecuencias o bien para reducir la distorsión de fase.

EDITAR: Compaginar o armar las secciones de un programa o filme, de partes grabadas por separado, para darles coherencia y continuidad. Montaje.

EDITOR: Designa un programa de utilidad que permite, mediante un comando, crear, componer, modificar, visualizar e imprimir textos y almacenarlos en la memoria de una computadora. El que realiza la edición.

ENCUADRE: (TOMA / SHOT). Ángulo de visión seleccionado. Toma o tira de cámara. Segmento de una imagen para complementar una secuencia.

ENSAMBLE: Forma de edición de video que puede ser seleccionada, por canales de audio o video.

EXCITADORES: Equipo que se usa en las cabinas de audio para darle intensidad al audio.

FADE: Aparición gradual de la imagen desde negro (fade in) o su desaparición a negro (fade out).

FILTRO: Mica de color que se pone a un reflector. Aditamento para filtrar la luz que llega al lente de la cámara.

FLUTER: Es el problema que se adquiere al tener una mala tensión o variación en el embobinado de la cinta al ser procesado el audio.

FREELANCE: Del inglés FREE LANCER cuya traducción es "lancero libre", es el modo para referirse al personal que trabaja sólo por proyecto y honorarios, no pertenecen a la plantilla de empleados de una empresa, y por lo mismo no cuentan con las prestaciones de ley, sin embargo su sueldo es mayor para compensar la falta de ellas.

FRESNEL: Tipo de lente que se usa en lámparas cuya característica principal es la capacidad para concentrar su luz, la cual generalmente es fuerte.

GENERACIÓN DE VIDEO: Forma de expresar el número de copias de una señal original. En video, la primera generación corresponde a la toma realizada por la cámara.

GENERADOR DE CARACTERES: Generador de efectos especiales que produce electrónicamente una serie de números o letras en la pantalla de televisión.

GIS: Sonido que se genera cuando la cabeza de grabación roza sobre la cinta magnetofónica, ese roce o fricción se graba y permanece cuando se ecualiza mal.

GPI: (General Purposes Interfase / Interfase para Propósitos Generales), sirve para disparar un pulso electrónico que acciona un equipo (DVD por ejemplo) en el momento preciso, con base en el código de tiempo de la máquina record generalmente.

GUIÓN: Guía, pauta esquemática para el desarrollo de un programa.

HUE: Fase de color.

INCRUSTAR: Operación que ejecuta el tablero mezclador para colocar una imagen definida dentro de otra sin que haya superposición.

INSERTO: (INSERT) En televisión lo que se ha de agregar en audio y video.

IRE: (Institute of Radio Engineers / Instituto de Ingenieros en Radio) Sistema de medición de la luminancia, basado en unidades con las cuales son calibrados el monitor de onda y vectorscopio, ambos equipos están calibrados en unidades IRE o en voltios. El negro de referencia se fija en 7.5 v IRE o 0.45 v., 100 IRE o 0.7 v representa el pico de blancos. Cada 20 IRE o 142 v equivale a un diafragma o una zona.

LAVALIER: Micrófono omnidireccional, de tamaño pequeño que puede sujetarse a la solapa, vestido o corbata.

LOCACIÓN: Escenario exterior seleccionado para la filmación o la videograbación de un programa, secuencia o filme.

LUMINANCIA: Cantidad de luz emitida o reflejada por una superficie.

MASTER: Forma de referir al videotape grabado para transmisión.

MASTER DE TRANSMISIÓN: También conocido como control maestro o master. Cabina desde donde se controla la transmisión de los programas. Allí convergen las señales originales de los estudios o videotapes para su revisión antes de ser enviadas al aire.

MIXER: Tablero mezclador que se encuentra en la consola de la cabina de mando. El que opera el mixer.

MONITOR: Televisor de alta calidad que se usa en el estudio de televisión, cuarto de controles, islas de edición, etc., para revisar la señal de las cámaras o videotapes.

MULTICAPAS: Técnica utilizada en la edición de video e imágenes en la cual se superponen varias secuencias y efectos, todos de forma simultanea con movimiento individual sin ser fijas.

NTSC: (National Television System Committe / Comité Nacional de Sistema de Televisión) Sistema Estadounidense de definición de televisión a color.

ORBITADOR: Aditamento del tablero que permite situar la figura escogida de entre los diseños wiper, exactamente en el área de la pantalla que el director desee.

Existen controles para delinear la figura escogida del wiper o bien para diluir y desvanecer los contornos, suavizando la imagen.

OFF LINE: Sistema de edición computarizado de videotape.

ON LINE: Combinación de la postproducción al armar un programa.

OSCILOSCOPIO: (WAVE FORM MONITOR/ MONITOR DE ONDA) Monitor diseñado para mostrar gráficamente la señal de video, permite ver en una pantalla las oscilaciones de onda de las imágenes procedentes de una cámara.

OVER THE SHOULDER: Es una forma de ilustrar o dar una imagen previa de la nota que continúa o que va a continuar, es la introducción y una forma de vestirla, generalmente usada en noticias, ya que presenta al conductor y el gráfico o imagen a su lado, justo atrás y por encima del hombro. Para los camarógrafos es un tipo de toma que precisamente se hace colocando la cámara tras el hombro de un actor, se usa generalmente en conversaciones o escenas de suspenso para mostrar lo que el personaje está observando.

PAL: (Phase Alternating Line / Línea de fase alterna). Sistema Alemán de definición de televisión a color.

PEDESTAL: Dolly pesado que permite subir o bajar la cámara mientras está en el aire. Aumento artificial de la altura del nivel de negro en una onda transmitida.

PISTA DE VIDEO: Secuencia grabada en videotape que puede servir de fondo para una grabación mediante el chroma key.

PREVIO: (PREVIEW). Prevista. Monitor que exhibe alguna imagen antes de ser elegida para mandarla al aire o editarla.

PROGRAMACIÓN: El conjunto de programas, eventos, filmes, comerciales, etc., que se proyectan en un canal en un día, una semana, un mes, etc.

PROTOOLS: Programa de edición de audio que es capaz de crear efectos en el audio, hacer cortes e inserciones, manipulación de tonos, ecualización, etc. También tiene la capacidad de copiar la edición final del audio en cualquier formato, cassette de audio, de video, disco compacto, etc.

RATING: Los estudios de rating son estimaciones en el número de audiencia sin embargo, ello no niega el valor de los mismos en cuanto al comportamiento de la audiencia para la toma de futuras decisiones. Cada punto de rating representa el 1% de la población que es medida.

REVERBERADOR: Circuito utilizado en los amplificadores para dar al sonido un efecto de vibración. El tiempo de reverberación puede controlarse variando las cualidades de absorción del sonido de las superficies de la sala de grabación.

RUEDA DE FILTRO: Rueda que se encuentra en la cámara de video que tiene varias posiciones que permiten el balance de color y disminuyen la cantidad de luz que penetra a la cámara en un día de luz brillante.

SATÉLITE: Aparato electrónico situado en órbita estacionaria del espacio y que se usa para la transmisión de señales de televisión.

SCOOP: Tipo de lámpara que sirve para difundir la luz. Luz de relleno.

SCOUTING: Visita previa a la locación para ver como se harán las tomas de la cámara de televisión o cine.

SCREENS: Filtros para mitigar la luz.

SECAM: (Séquentiel Couleur Avec Mémoire en francés / Color secuencial con memoria). Sistema Francés de definición de televisión a color.

SECUENCIA: Serie de acciones ligadas sin interrupción. Parte de un programa.

SET VIRTUAL: Escenario o escenografía creado a base de imágenes por computadora o virtuales.

SINCRONÍA: Relación temporal que se establece entre la imagen y el sonido.

SPOT: En televisión, un anuncio comercial de corta duración insertado en los programas o entre distintos programas.

STAFF: Del inglés cuya traducción es “personal”, es el modo como se nombra al personal técnico, que trabaja dentro de una producción en televisión, radio, cine, teatro y espectáculos en general.

STOCK: Tomas hechas originalmente con otro propósito y archivadas para su uso posterior en televisión y cinematografía.

SUN GUN: Pequeña lámpara que puede ser adaptada a la cámara de video, y que sirve para resaltar algunos detalles de la escena.

SUPER: Gráfico que debe ser colocado en la parte inferior de la pantalla también llamado “LOWER SELF”, para saber el lugar correcto donde debe ser insertado, se debe de dividir la pantalla en tres partes y debe ser colocado en la tercera parte inferior. Es una pleca o recuadro que contiene todos los datos de identificación de la persona, lugar o cosa que aparece a cuadro.

SWITCHER: Equipo cuya función principal es mezclar señales de diferentes máquinas de video, así como integrar efectos de video, por lo general wipers. El que maneja el switcher.

TARGA: Forma para referirse a cualquier tipo de gráfico que debe ser incrustado en el video.

TARGET: Del inglés objetivo o meta. En publicidad y televisión se utiliza para referirse al público al que está destinado un producto o servicio específico (audiencia prospecto).

TELEPROMPTER: Instrumento mecánico apuntador que proyecta un formato de texto movable sin perder el contacto con la audiencia. Aparato visual que apunta el texto al narrador o locutor.

TIEMPO REAL: Se aplica cuando el proceso de reproducción y grabación de una señal se realiza en un periodo de tiempo igual al de la duración del evento.

TOCOM: Marca de decodificador multicanal, posee en su interior un sintonizador con AGC ajustable por micro, un receptor de datos por RF, un micro, una memoria no volátil, un modulador de RF para TV y un circuito inversor decodificador. El chip está diseñado para decodificación, además de decodificar tiene una Terminal por la cual informa al micro del sistema que la señal entrante está codificada o no. De esta forma el micro obra en consecuencia dejando pasar la señal tal como está o decodificándola.

TRACK: Huella. Surco de un disco.

TRANSICIÓN: La forma de pasar de una imagen a otra.

TRANSMISOR: Instalación de un canal que envía la señal al aire.

TRIPÍE: Sostén de tres patas de una cámara.

UHF: (Ultra High Frequency / Frecuencia Ultra elevada) Banda asignada para los canales de televisión que van del canal 14 hasta el 83 y que se encuentran ubicadas alrededor de los 800 megahertz en el espectro de frecuencias electrónicas.

VECTORSCOPIO: Monitor pequeño donde se ve el nivel de color de una imagen. Está calibrado en unidades IRE y voltios.

VICIARSE: Efecto de audio producido por la reproducción del sonido, creada por el mismo micrófono que lo captó.

VIDEO: Todo lo concerniente a la imagen en televisión.

VIDEOSERVIDOR: Computadora que permite un gran almacenaje de información digital de audio y video, que puede ser enviada a otra computadora para su edición o postproducción.

VIDEOTAPE: Término con el que comenzó a denominarse el sistema audiovisual magnético que utiliza como soporte la cinta de óxidos metálicos. Cinta plástica para la grabación magnética de señales de audio y video.

VIDEOTECA: Lugar destinado a archivar, clasificar, catalogar y computarizar las cintas grabadas de video.

VIEW FINDER: Visor de la cámara de video.

VOZ OFF: Grabación de audio que contiene exclusivamente la voz del locutor, sin imagen, gráficos o música.

VÚMETRO: (LED) Equipo cuya función es la de mostrar los niveles de audio que son captados por un micrófono, o bien que fueron grabados en un canal de audio.

WIND SCREEN: Forro de goma con que se cubre el micrófono para mitigar sonidos indeseables cuando se usa en exteriores, por ejemplo el sonido del viento.

WIPER: Efecto Electrónico donde una imagen parece barrer la otra fuera de la pantalla. Aditamento del tablero mezclador (switcher) que ofrece la posibilidad de transición de la imagen de una cámara a otra por medio de diseños de diversas formas. Las figuras geométricas están marcadas en botones del tablero para su selección. Cuenta con un orbitador para colocar la figura a voluntad.

ZOOM: Lente con el que, a través de un complejo sistema óptico y electrónico, es posible acercarse o alejarse del sujeto sin mover la cámara, manteniendo el foco.